すべてのアーケードゲーマーに捧ぐ最先端専門誌
平成17年3月1日発行（毎月1回1日発行）
第6巻 第3号 通巻第58号
eb!
enterbrain
月刊アルカディア
3月号
COIN OP'ED
VIDEOGAME
MAGAZINE
ARCADIA
Clown's Shoes
特別付録
『Quest of D』
エクストラカード
闘劇'05開幕!
予選スケジュールも同時掲載!
続報満載! 春の新作一挙紹介!
アイドルマスター
メルティブラッド アクトカデンツァ
ハリキリオンラインプロ野球
ネオジオ バトルコロシアム
雷電III
旋光の輪舞
Quest of D
ポップンミュージック12 いろは
アウトラン2 スペシャルツアーズ
アヴァロンの鍵 弐
―秩序と戒律―
超最新作速報!
鋳薔薇
GuitarFreaksV
DrumManiaV
全キャラ揃い踏み
鉄拳5
―徹底攻略編―
2005
No.058
3
特別定価
680
yen
MARCH

チャンスを導け!「フリーベットシステム」!!

配列自由なビンゴカードに加え、ベット毎にオッズ・フィーチャー・フリースポットが抽選される「フリーベットシステム」採用!どこまでベットするかによってチャンスが変化します!!

ボーナスゲームでメダルを大量獲得しよう!!

ビンゴすると役に応じてポイントアップ!規定ポイントに達すると、ベットしないで遊べるボーナスゲームへ!「スペシャルオッズゲーム」では桁違いの高配当のオッズとなり、また「カラーボーナス」では、指定のスポットに入るとボーナスメダルを獲得!ラッキーナンバーに表示された数字のスポットにボールが入ればさらにボーナスゲームが続き、まさに興奮の連続です!!

BONUS GAME

思わぬチャンスも!突然始まるイベントゲーム!!

ベット終了後、突然イベントゲームが始まることがあります。
サテライトに光のルーレットが回りだし、光が止まったプレイヤーが見事当選!
スペシャルオッズが採用され、メダル大量獲得のチャンスが訪れます。

ビンゴパレード公式ホームページ ▶ http://bingoparade.sega.jp/

株式会社セガ
セガAMユーザーサポートe-mail: AMusersupport@soj.sega.co.jp

Bingo Parade
ビンゴパレード
SEGA Bingo Parade
Revolve
©SEGA, 2004

PlayStation®2

この冬、3つのKOFを遊ぼう!

"PlayStation 2" 専用ソフト KOF マキシマムインパクト

希望小売価格 ¥7,329 (税抜価格 ¥6,980)

"PlayStation 2" 専用ソフト ザ・キング・オブ・ファイターズ2003

NOW ON SALE

希望小売価格 ¥7,140 (税抜価格 ¥6,800)

CERO 12 12才以上対象

"PlayStation 2" 専用ソフト ザ・キング・オブ・ファイターズ '94 RE-BOUT

NOW ON SALE

スペシャル限定版 希望小売価格 ¥8,190 (税抜価格 ¥7,800)

通常版 希望小売価格 ¥7,140 (税抜価格 ¥6,800)

【通常版】
- グラフィック全面ハイレゾ化
- MMBB(※)でオンライン対戦
- 豪華KOF10周年ムック同梱
- 10周年記念映像2編を収録
- オープニングアニメを新作

【スペシャル限定版】通常版の内容に加え…
- 特製コントローラ「ネオジオパッド 2」同梱
- 10周年携帯画面クリーナー付

CERO 12 12才以上対象

※MMBB(マルチマッチングBB)とは、KDDIが提供するブロードバンド接続によるオンラインゲーム用のネットワークサービスです。

♥ SNKプレイモアでは、ただいまスペシャルプレゼントキャンペーンを実施中! ♥

Pinky KOFをもらっちゃおう!

この広告に掲載中の3タイトルをコンプリートすると、抽選で10,000名様にP:キャラ KOF10周年オリジナルモデルの「舞」か「アテナ」をプレゼント!

3タイトル全ての応募券を1枚ずつ貼って応募しよう!!
※同じタイトルのものを2枚以上貼ったり、コピーしたものを貼ったものは無効です。

他にもマンスリープレゼント企画をご用意! 詳しくは10周年サイトまでアクセス!! www.kof10th.com

©BABYsue・VANCE

表紙イラスト
『鉄拳5』
Illustration by キム＝ヒョンテ

タイトルロゴ＆表紙デザイン／Smile Studio（福島トオル）

発行所/株式会社エンターブレイン
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
03-5433-7850（営業部）03-5433-7156（編集部）

COIN OP'ED VIDEOGAME MAGAZINE MONTHLY PUBLICATION ARCADIA No.58 MARCH -3- 2005

こんなシューティングがあってもイイだろ？

006 鋳薔薇（いばら）

ケイブが放つ新作シューティングの名は『鋳薔薇』。緻密に描かれたオブジェクトに潜む数々の当たり判定。そこに描かれたモノには、得点システムと密接な関係を築き大きなシナジーを形成する。特異な遊び方を要求されるその空気感は、確かにプレイヤーを揺さぶり酔わせるかもしれない。しかし、あえてそれを理解した上で酔いたい者には美酒となろう。やるかやらないか？　それを決めるのは他人の意見ではなく、君自身だ。（掲載は6ページから）

012 いよいよ予選開幕！

闘劇'05
SUPER BATTLE OPERA
THE 3rd ARCADIA CUP TOURNAMENT

連載記事

掲載ゲームタイトル

http://www.arcadiamagazine.com/

広告

汚らわしきすべてを破壊しましょう──

～Story of "IBARA"～

時は19世紀。　蒸気機関の発達で沸いている、北欧の国「エーデルワイス」。エーデルワイスは特に、精密な機械技術産業に長けた国であり、その発展も目覚しい。
だが、暗雲はいつも突然に訪れる。だれもが願わぬ時に。

その日は妙に煙たく、冷たい空気の朝だった。
かつて「テレサ・ローズ博士」と呼ばれていた女性は不敵に微笑む。
「汚らわしい地上を、人類を、すべて壊してしまいましょう。
この世界をキレイにしてしまわなければ。
そうね、その後は……地上一杯にステキなバラ園を作りましょう。」

ワタシタチガ　キレイニ　シテアゲル

五人の娘たちと、刃の塊のような要塞とともに、テレサは進行を開始した。「ローズ・ガーデン」と記された紋章の元、不気味に笑う鉄人の爪が建物を破壊し、空を覆いつくす飛行機の咆哮が大地を焦がす。
人々の悲鳴と立ち上る炎が要塞を照らし、さながらそれは紅蓮の大地に咲く一輪の美しい花。
「ローズ・ガーデン」の勢いは物凄く、エーデルワイス政府軍は苦戦を強いられていた。鎮圧どころかむしろ悪化を見せる戦況に、政府軍では手に余ると見たエーデルワイス皇宮は、「ネゴシエータ」と呼ばれる皇宮特殊攻撃部隊に出動を命じる。

"直ちに武機を以って「ローズ・ガーデン」の殲滅にあたれ"

密かに用意されていた"武機"
それはまるで、あの脅威に対抗することを予測していたかのような力を有し、まさにこの日を待ち望んでいたかのように、まぶしく光を放っていた。

テレサ・ローズ博士
DR. TERESA ROSE

北欧で精密機械産業の最も進んだ国エーデルワイス。その国の「皇立機械式義肢研究所」において、若年ながらも所長を勤めていたこともある女性。
研究所で起きた事故の責任をとり、辞任した後しばらくその消息を絶っていたが……。
ある日突然、五人の娘と刺々しい機械兵団を引き連れ、エーデルワイス国に侵攻。その動機・目的は現時点では一切不明である。

破壊の美学を体現したケイブ最新作!!

鋳I 薔BA 薇RA

鋳薔薇
■メーカー：ケイブ／AMI
■ジャンル：縦スクロールシューティング
■操作方法：8方向レバー+2ボタン
■発売日：2005年春予定
■使用基板：――

昨年末に発売された『虫姫さま』に続き、早くもケイブ最新作『鋳薔薇』の極秘情報を入手！　第一報となる今号は、編集部に届いたばかりのストーリー設定と画面写真を中心にお届け。詳細なゲーム内容の情報については……続報を待て!!

天を覆い尽くすは──鋼の"武機"と"弾幕"

"弾幕"という言葉をシューティングゲーム業界へと定着させた、弾幕シューティングの金字塔『怒首領蜂』シリーズ。その生みの親であるケイブが、硝煙の香り漂う最新作『鋳薔薇』を公開。第一次産業革命がもたらした蒸気機関によって、発展をとげた北欧の国エーデルワイスを舞台に、壮絶な戦いの幕が切って落とされる。

さて、気になる画面写真を見る限りでは、これまでのケイブ作品とは全く異なるタイプの作品と見受けられる。詳細なゲームシステムなどは現時点で不明だが、そこはシューティングという分野で、高い評価と支持を得てきたケイブ。次号以降も最新情報を取り上げていく予定なので、その続報に期待してもらいたい。

寡黙で沈着冷静な頼れるパートナー

エーデルワイス国
皇宮直属特殊部隊
"ネゴシエーター"
エージェント
02 ダイン Dain
搭乗武機：ディオ・スピロッシ

冷静で淡々と命令をこなす。感情を表に出すことがあまり得意でない性格だが、今回のローズ・ガーデンの凶行に対しての怒りと困惑は彼をよく知らない人でも、察することができるだろう。「……何故……。」

新基板の採用による美麗なグラフィックは『虫姫さま』で実証済み。ド派手なエフェクトと弾幕が壮快感に拍車をかける。

自機の周囲に展開されたオプションの攻撃は、複数のバリエーションを確認。アイテムで切り替えができる？

ステージーボスと思われる大型機との戦闘シーン。連射弾がプレイヤーめがけて迫る！

眼前に立ち塞がる敵を徹底的に掃討せよ！

殲滅ミッションに赴くトップエージェント

エーデルワイス国
皇宮直属特殊部隊
"ネゴシエーター"
エージェント
01 ボンド Bond
登場武機：シリスター・シミリス

感情を隠さず、すぐに表に出してしまう性格。ただその感情に任せて行動することは滅多に無く、理性的に行動できる男。だが、今回のミッションはいささか感情的になっている事が見られる。「テレサ……ローズ……!?　まさかっローズ博士なのか!?」

基板ゲットしようぜ！

『鋳薔薇』業務用基板などが抽選で当たるキャンペーンを実施中!!　現在、全国のゲームセンターに設置されている応募ハガキ、または官製ハガキに必要事項を記入してお送りください。
※官製ハガキの場合、詳細はケイブHP（http://www.cave.co.jp/）をご覧ください。
【応募締め切り】
2005年3月31日(金)当日消印有効。

IKD氏に聞く！

株式会社ケイブ
アーケードゲーム
開発部 部長

──これまでのケイブ作品とは大きく作風が異なりますが、どのような意図からこうなったのでしょうか？

IKD　『虫姫さま』のオリジナルモードもそうですが、いわゆるケイブ風味とは違う作風のシューティングをラインナップに加えていきたいと常々考えていたんです。今回の『鋳薔薇』に関しては、担当者の作風を存分に発揮してもらおうと制作していった結果、このようなケイブっぽくないゲームが生まれたというわけです。

──テレサ・ローズ博士と、五人の娘について教えてください。

IKD　親と子の関係ではありますが血のつながりはありません。また、右ページのシルエットの左から、五女メイディ、三女カスミ、長女レース、次女シャスタ、四女ミディとなっています。

──主人公の二人とローズ博士は過去に関係があるのでしょうか？

IKD　あります。ボンドとダインが〈ネゴシエーター〉である理由に関係してきます。

──本日は、ありがとうございました。
（2005年　1月　メールにて）

キャラクターデザインは『虫姫さま』のコタニトモユキ氏が担当。ローズ博士や娘たちはボスキャラで登場!?

DrumMania V　GuitarFreaks V

yes!! just wanna "V"est!!!
Along with the reverberating steam timbre, played a poem of leather and chord.
Taking revived fragrance in steam ear, let the shining hot feeling reach to the people in the world!

前作から約10カ月……いよいよギタドラシリーズに新作が登場！　タイトルがナンバリングされず、装いも新たに"V"の名を冠している。作品を重ねるごとにファンを増やしていくギタドラシリーズの、新たなる挑戦がここから始まる——。今月はパワーアップした要素や気になる楽曲情報をいち早くお届けしよう！

Text：飛鳥

ギターフリークスV
■メーカー：コナミ
■ジャンル：ギターシミュレーション
■操作方法：3ボタン+ピッキングレバー
■発 売 日：2月下旬
■使用基板：—

ドラムマニアV
■メーカー：コナミ
■ジャンル：ドラムシミュレーション
■操作方法：5パッド+フットペダル
■発 売 日：2月下旬
■使用基板：—

『GFV』&『DMV』フィーチャリングポイント！

おなじみのモードで遊び尽くす!!

「ギタドタワー」で競い合う!!

大充実のランキングサービス!!

270曲以上の総収録曲!!

ムービーの導入などパワーアップ要素多数!

New Clip Preview

シナリオ
MUSIC: BeForU NEXT
MOVIE: Voijiy
ILLUSTRATION: amamon.

New Clip Preview

NO MORE CRYNG
MUSIC: Brenda Vaughn
MOVIE: Voijiy

遊 おなじみのモードで遊び尽くす!!

「GuitarFreaksV」&「DrumManiaV」(GDV)には、おなじみBEGINNER MODE、STANDARD MODE、NONSTOP MODEと3種類のゲームモードがある。
BEGINNER MODEは、1曲目のゲージが無くなっても必ずクリアできる初心者向けモード。STANDARD MODEは条件をクリアすることによりEXTRA STAGEが出現。そのEXTRA STAGEを好成績でクリアすれば、ENCORE STAGEが出現する。NONSTOP MODEはコースとして定められた4曲を連続にプレイするもので、最大の特徴はライフゲージが4曲を通して1本だということ。また今回からNONSTOP OFFICIAL COURSEがスコアランキングの対象となり、好評だったe-AMUSEMENTランキングも実施される。そして、プレイヤーからの要望が多かったNONSTOP RANDOMとNONSTOP ORDERが復活。おなじみだが心意気を感じるゲームモードなのだ。

従来のゲームモードは健在。今作ではSTANDARD MODEのEXTRA STAGEが遊びやすくなっている。また、NONSTOP MODEの内容も充実しているので、やり込み甲斐も倍増!

競 「ギタドタワー」で競い合う!

e-AMUSEMENTを活用したサービスとして、前作で大好評だった「ギタドランド」が、GDVでは装いも新たに「ギタドタワー」として登場する。
今回はよりチームワークや競争心がより必要とされ、また偶然性がとても高くなっているようだ。また「タワー」という名の通り、プレイヤーが目指すのは塔(タワー)の頂上!そんな「ギタドタワー」の概要を紹介しよう。

※画面は開発中のものです。製品では異なる場合がありますのでご了承ください。
※クラス数などは暫定的なもので、サービス開始時には変更される可能性があることをご了承ください。

隠し要素を出現させるのには、自分のチームのクラスをしっかり上げなければならない。君のプレイが、チームの成績につながっていくのだ!

どうなる!? 「ギタドタワー」ルール概要

まず初回はエントリーカードにより5チームに組み分けされ、全員最下層のCⅢからスタート。その後はプレイ終了後の結果を元に、チームによるポイントの争奪戦となる。そして一定期間のチーム対抗戦が終了すると、1位のチームに所属している全員が2クラスアップ、2位チームは1クラスアップ、3位チームは現状維持、4位チームは1クラスダウンし、5位チームは2クラスダウンする(ただしCⅢより下にはダウンせず、途中から参加した場合にも必ずCⅢにランクされる)。
対抗戦の期間終了後は新たにチーム分けがされ、次の対抗戦が開催されていく。この流れを繰り返して、ランクアップを目指すのだ。また、規定のクラスに隠し要素が組み込まれており、現在の所属クラス以下の隠し要素はすべて遊べる仕組みになっているので、ランクアップへのモチベーションがヒートアップしそうだ!

CLASS
S
AI
AII
AIII
BI
BII
BIII
CI
CII
CIII

UP ↑ ↓ DOWN

技 大充実のランキングサービス！

今まで[illegible]していたギタドラシリーズのランキングサービスが、GDVではさらにパワーアップ!! e-AMUSEMENTにつながっているお店で楽しめる要素だ。サービスごとにエントリーカードが必要なものと不要なものがあるので、下の表にまとめてみた。

今作から新しく加わった「大会配信」は、予選→決勝という流れの大会が[illegible]配信される。大会[illegible]にも隠し要素が出現するため、GDVでは要注目のサービスとなっている。

また、各曲別のベストスコアを競う「曲別ベストスコアランキング」、エントリーカード不要でだれでも手軽に参加できる「累積型スコアランキング」、SKILL POINTで争う「SKILLランキング」、そして前述の「ギタドタワーランキング」も開催される。さらに前作でおなじみだったランキングサービスは継続されるのもうれしい限り！ これらのサービスを利用すれば、さらにGDVが楽しくなること間違い無しだ!!

内容	カード
大会配信	要
曲別ベストスコアランキング	要
累積型スコアランキング	不要
SKILLランキング	要
SHOPランキング	不要
オフィシャルコース累積型スコアランキング	不要
ギタドタワーランキング	要
HIT CHART	不要

各種大会の開催情報が、ゲーム中にINFORMATIONとして確認できる。e-AMUSEMENTならではのサービス。

New Clip Preview

ESCAPE TO THE SKY★彡

MUSIC: TĚЯRA
MOVIE: amamon.

音 270曲以上の総収録曲!!

今回一番気になるのか、何といっても楽曲のラインナップだ！ e-AMUSEMENT対応機種では新曲を50曲以上収録し、ギタドラ公式ホームページ内で行なった「再収録希望アンケート」を元に、30曲以上を再収録。

シリーズ最大、総収録曲は270曲以上の大ボリュームになっているのだ!! 下記の表を見る限り、おなじみの顔ぶれに交じって新たなアーティストの名前も見受けられる。人気コンポーザーである[illegible]氏や[illegible]氏の名前が見当たらないが、もしかして隠し曲で登場するのだろうか……。

※e-AMUSEMENT非対応版では、新曲40曲以上で再収録曲は出現せず、総収録曲数は230曲以上となります。

お気に入りのアーティストがどんな楽曲を提供しているのか、また、新たなお気に入りが[illegible]増えるのかが最大の楽しみだ。

こちらは大ヒット曲"さくらんぼ"のDrumManiaVプレイ画面。ライセンス曲の充実ぶりも、ギタドラシリーズの特長なのだ。

タイトル	アーティスト
NO MORE CRYING	Brenda Vaughn
Balance	くにたけ みゆき
AFTER A HARD DAY	Brad Holmes
You'll be a man	Thomas Howard Lichtenstein
DOKI☆DOKI	TAEKO
Desert Rose	Kozo Nakamura
going up	colors
にゃんだふる55	Dormir
哀愁のコリゴリラ	ハンサムジェットプロジェクト feat. みずしな孝之
ひとりぼっち	ピンクカプセル
mushroom boy	Poo

タイトル	アーティスト
あこがれ	肥塚良彦
ルックス	meli◌melo
HEAVEN'S COCKTAIL	高野治幸&NEW BIG 5
Endless cruising	Des-ROW feat. SHIGE
シナリオ	BeForU NEXT
ESCAPE TO THE SKY★彡	TĚЯRA
Beautiful Life	古川もとあき featuring 鈴木 綾
孤高の花	SHACHI
ハンサム兄弟メードインジャパン	ハンサム兄弟
鼻モゲラ	スーパーサンダース
Gently, the rain sings for me	HOLSTEIN

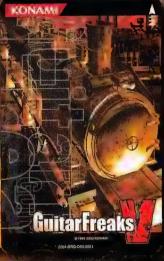
タイトル	アーティスト
Summertime cruisin'	CHOKE SLEEPER
Liar	Vanilla Ninja
Panasonic Youth	THE DILLINGER ESCAPE PLAN
NOCTURNE No.9	(版権曲)
さくらんぼ	(版権曲)
N.G.S	(版権曲)
フレンズ	(版権曲)
WILD CHALLENGER	(版権曲)
Misirlou	(版権曲)

ムービーの導入、新エントリーカードなどパワーアップ要素多数！

新

今まで挙げた要素のほかにも、GDVには細かな変更点やパワーアップ要素が多数存在している。今まで「回復丸」の名前でおなじみだったお助けアイテムや、プレイ終了後のルーレットサービスにも変更が加えられているようだ。そして、まだ詳細が明らかにされていないが、YUEI氏のコメントにある「ギタドキング」とは一体どんなものなのか……今後のギタドラ情報で明らかにしていくので期待していて欲しい。
では、そのほかの変更点についてまとめておこう。

ムービー導入、グラフィックが大幅強化！

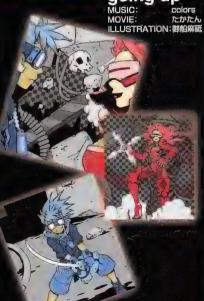
従来の作品では平面的だった画面が、今作ではグラフィックのパワーアップによって奥行きのある画面となり、より細かい演出でプレイヤーを楽しませてくれる。そして、ムービーが大幅に導入され、迫力と臨場感のあるプレイができるようになった！ プレイそっちのけでムービーに見入ってしまわないように気を付けたいところだ。

新規エントリーカードは各5種類

新規エントリーカードは『GuitarFreaksV』5種類、『DrumManiaV』5種類と、バリエーション豊かな計10種類が登場し、各エントリーカードによる隠し要素も存在する。また、旧エントリーカードは未使用・使用済みに関わらず、今作の新規エントリーカードとして使用できるのだ。ただし、その場合は、プレイ終了後のルーレットサービスに一部制限が加えられるほか、一度GDVで使用したカードは、旧作で使用できなくなる点に注意。そのほか、使用していたエントリーカードのデータが何らかの原因で破損した場合でも、再発行してもらえるサービスが継続して実施されるのもありがたい。

New Clip Preview

going up
MUSIC: colors
MOVIE: たかたん
ILLUSTRATION: 御船麻砥

Message from YUEI

PROFILE
ギタドラシリーズのレコーディングエンジニアとして、ほとんどの楽曲制作に絡んでいる。自身でも作曲し、前作『GF11th』&『dm10th』では、「こたつとみかん」や「ふたりはラブラブ（仮）」などを制作している。

こんちわ。ギタドラの音楽とか雑用とか雑用を担当しているYUEIです。
今回は『GuitarFreaksV』と『DrumManiaV』リリース決定！ ということで、「ドコが変わったの？」という質問が来る前にこっちから先に言っておこうという魂胆で登場しました。先手必勝です！
では早速「今回はこんなことになってます」。例えば、
収録楽曲数がいつも以上にど～んと増えたり、ゲーム中のクリップがムービーになったり、赤ドラに加えて赤ギターなんてのも出回ったり、「ギタドタワー」&「ギタドキング」というなんともこじつけな名前のお遊び要素が加わったりなんかしてるんですよ！ ラはどこ行ったんだ！
収録楽曲では国内外のインディーズバンドが多数参加！ 国内から6アーティスト、海外からは2アーティスト！
すごーいねー！ さらにそんな彼らのプロモーションビデオがゲーム画面から流れたりするんですよ。これがまたカッチョイイんだ！
もちろんコナミオリジナル楽曲も負けちゃーいませんぜ。泉 陸奥彦・ギター・御大をはじめとするレギュラーメンバー陣がかっちょええ音楽等そろえて手招きしています。
今回僕個人も2曲書かせて頂きました。そのうち1曲はHandsome JET Project名義で、なんと今回はファミ通の「いい電子」でおなじみのみずしな孝之先生と一緒に歌ったり、踊ったり、コリゴリしたりしていますよ！ ウホッ！ もう一曲はすっかりおなじみじゃないけどピンクカプセル名義で、人生プラン・・・ん～なのナイし。
そのほかにもあの人のギタドラ初書き下ろし曲があったり、あの人とあの人の意外なコラボレーションがあったり、そんな中には通常では出てこない隠し楽曲もあるから、なが～く遊んでね。でも期末テストはしっかりと。まぁ先手はこんな感じでしなやかに。
んじゃまた。

はるかなる闘いの幕開けだ!

【大会概要】
名　称：「闘劇 SUPER BATTLE OPERA THE 3rd ARCADIA CUP TOURNAMENT」(略称「闘劇'05」)
主　催：株式会社エンターブレイン アルカディア編集部
運　営：闘劇事務局／株式会社アクアルージュ
予　選：2005年1月～3月に全国各地のロケーションにて開催
本　戦：2005年5月に全国決勝大会を東京にて開催

【協力】
ビートライブ(山岸 勇)
ゲームニュートン(松田 泰明)
アミューズメントステージポピー(具志堅 裕人)
アミューズメントエース津田沼(峯木 良広)
ゲーマーズビジョン(今井 恵介)

【お問い合わせ先】
闘劇事務局(株式会社アクアルージュ内)
電　話：03-3945-3587
(土日祝祭日を除く10時～17時)
オフィシャルHP:http://www.tougeki.com/
お問い合わせメールアドレス:info@tougeki.com

決勝大会への切符を掛けて、2005年1月8日から予選が始まった。今回は注目店舗の予選リポートと、『GGXX #RELOAD』&『VF4FT』の情勢を考察した。一目でポイントが分かるので、一読してみてはどうか。

開催日程変更のお知らせ

店舗名:プラスアルファ(愛知県)
開催タイトル:ザ・キング・オブ・ファイターズ ネオウェイブ
予選開催日:2月16日(水)から2月20(日)に変更

店舗名:アミューズメントスペースMAHODO(福岡県)
開催タイトル:ストリートファイターIII 3rd ストライク
予選開催日:3月13日(日)から3月19(土)に変更

エリア大会についての注意事項

『ザ・キング・オブ・ファイターズ ネオウェイブ』以外のエリア大会があるタイトルで、店舗予選代表枠を取った方は、その地区のエリア大会が終わるまで、ほかの店舗予選には出場できません。もし、ほかの予選への参加が発覚した場合は、店舗予選代表枠が剥奪となりますので、ご注意ください。

団体戦タイトル参加へのお詫びとご報告

さて、店舗予選が始まりましたが、開催第1週を消化いたしまして諸問題が発生しております。[illegible]からは[illegible]「団体戦のチー[illegible]において、そのチームの人数が規定人数に満たないときは店舗様がエントリー時に却下していただく」よ[illegible]おりました([illegible]予選運営マニュアル[illegible])[illegible]かった店舗様がありました。
[illegible]カコミの通り結論を出させていただきました。

1. 1月10日までに終了した団体戦タイトルの予選については、チームの人数が規定人数に満たない参加チームが居た場合でも予選成立として認知する。
2. 団体戦タイトル予選については、チームの人数が規定人数に満たない参加チームは予選に出場できない。この人数規定は、予選開始時に遵守されていることが必須である(予選開始後に病的理由など何らかの事情で人数が欠けた場合は特に問題としません)。これは店舗予選とエリア決勝とが同時開催される店舗(エリアグループが無く、単独開催となる店舗)にも適用される。
3. 店舗予選後のエリア決勝についてはチームメンバーが欠けていても出場することができる。ただし、他メンバーの新規補充は不可とする。

以上ですが、プレイヤーの皆さまには闘劇事務局並びにアルカディア編集部の告知不足に伴うトラブルと認識いたしましてお詫び申し上げると共に、店舗様におかれましては予選運営マニュアルをきちんと遵守していただけますよう、お願い申し上げます。

Virtua Fighter4 Final Tuned (セガ)

1/9　池袋カーニバルプラザ

若さ爆発!

お祭り好きだからか、腰が重いバーチャ子たちの通例(?)と、某大会と重なったことがあり、関東での最初の予選ながら、参加チームが少なめだった池袋カーニバルプラザでの店舗予選。これを好機と知ってか、団体戦に狙いを定めて参戦してきたのは、若手筆頭のチーム【VFエリート】。
すべての試合が「ふ～ど」の3タテで、決勝まで勝ち上がった【VFエリート】。これに立ちはだかったのは、「ピンK」の3タテで勝ち上がった【御前&翡翠】。本大会を象徴する二人の闘いは要所でいい「暴れ」を見せた「ふ～ど」の勝利、そのまま決勝をも3タテで収め、優勝を決めた。

VFエリート
ふ～ど(リオン)、こえど(葵)、いのっち(アキラ)

リアル"帝王""ふ～ど"が大活躍。"いのっち"、"こえど"を出さずして優勝を決めた。

GUILTY GEAR XX #RELOAD (アークシステムワークス／サミー)

1/8　セガワールド飯能

闘劇覇者の貫禄!

関東初の店舗予選は16チームのトーナメントだった。ギャラリーを含めると、かなりの人数が会場に集結し、注目を集めたのは闘劇2004王者、「緒龍」(梅喧)率いる「Can～発～」。「オクマ」(闇慈)が先鋒で数を減らし、残りを「012」(ソル)、「緒龍」の二人で倒すという安定した闘いぶりを見せる。準決勝で「オクマ」「緒龍」が倒されるという危機もあったが、そこは「012」がフォローし、盤石の布陣で店舗予選を突破した。「緒龍」の「自分で作ったチームだから、面目は保ちたい」とのコメント通り、王者の貫禄を見せ付けた大会であった。

Can～発～
緒龍(梅喧)、012(ソル)、オクマ(闇慈)

店内は多くのプレイヤー、ギャラリーが集まり、早くも激闘を予感する雰囲気だった。

THE KING OF FIGHTERS NEOWAVE

1/10 アミューズメントエース津田沼

毎年恒例の激戦店舗!

1月10日に行なわれたアミューズメントエース津田沼には「大御所」や「キャベツ」を含む[illegible]人もの参加者が集まった。

この激戦を制したのは、「[illegible]」の名前で有名なプレイヤー「田中」だ。彼はAW-NETの総合戦績ランキングでは常に上位争いを繰り広げている。

「田中」はMAX2モードを採用。チョイを固定していたが、キャラ変更ありのルールを活用して、もう1キャラにはギースやビリーを状況に応じて使い分け、終始安定した立ち回りで、前評判通りの優勝を手に入れた。

決勝大会でも活躍必至の選手なので、注目していきたい。

田中

相手に合わせてチーム編成を変えていった「田中」に、付け入るスキは無かった

鉄拳5

1/10 PLABO五日市店

最初の切符はフェン!

「鉄拳5」の開幕戦は、広島県にあるプラボ五日市にて行なわれた。ここでの注目プレイヤーはキングを操る「武勝」。「テッケンネット」ランキング上位にある彼の名は全国の強豪プレイヤーたちの間でも轟いており、この日の優勝候補と見られていた。

この日最も白熱した試合は、その「武勝」と「12.com」(フェン)による準決勝第1試合。高いレベルの読み合いが交錯し、フルセットまでもつれ込んだ激戦を制したのは「12.com」だった。氏はそのまま決勝も勝ち抜き、エリア大会への切符をゲット。残された時間も精進して、ぜひ決勝大会を目指してほしい。

12.com

(フェン)

[illegible]からの[illegible]が絶妙だった「12.com」。大会中は常にノリノリだった

STREET FIGHTER III 3rd STRIKE

1/10 エンゼルランド 佐古店

一番乗りは岡山勢!

関西の初戦となったエンゼルランド佐古店には、初のエリア決勝ということで中国、四国、関東や関西の強豪が集結した。

注目は、「闘劇2004ベスト4」の「梅原」&「松田」。彼らの快進撃が予想されたが、1回戦で敗れるという波乱が起きる。この偉業を成したのは、岡山の精鋭【電刃プロダクション】の「ムナカタ」(ダッドリー)。【電刃プロダクション】はこの勝利で勢いに乗り付き、決勝まで駆け上がる。その流れを維持したまま、職人コンビ【ノAB7・暗殺野郎】を「オチャ」(ユン)がきっちりと倒し、2-0のストレートで予選突破一番乗りを決めた。

電刃プロダクション

[illegible]、ムナカタ(ダッドリー)

評判の高い「松田」ユンの回転率を超える幻影陣を見せた「オチャ」が大活躍!

CAPCOM FIGHTING Jam

1/8 ゲームファクトリーマグマ 川越店

最初の力試し!

1月8日にゲームファクトリーマグマ川越店で行なわれた「カプジャム」の予選一発目。情報が広まっていない本作では、さまざまなタイトルの有名人がやり込んでいるとのウワサがあり、[illegible]のプレイヤーも参加者の中に見受けられた。

中でも注目は、「闘劇2004カプエス2」優勝の「マゴ」と同大会ベスト4の原動力となった「にっと」が組んだ【大日本全拳連合会】。大会では、終始自分のペースで試合を運び、勝つたびに動きが良くなっていった「マゴ」(かりん)が、準決勝から大将戦[illegible]。この勢いは、優勝が決まるまで止まることはなかった。

大日本全拳連合会

[illegible]、にっと(リアン、デミトリ)

勢いに乗ると強い「マゴ」のかりんが[illegible]の攻めで準決勝、決勝を4タテした!

暴君・小川の侵攻を止められるか?

情勢図

関東VS.関西、といった図式は[illegible]全国中の強者が小川をターゲ[illegible]るのが現在の構図。ぶっちゃけて[illegible]「小川」対それ以外といっても過言ではない。トッププレイヤーの中では、[illegible]可能性があるプレイヤーをチームに組み込むことが重視されているくらい[illegible]。

キャラ情勢は相変わらずエディがトップ。しかし、現在警戒されているのは紗夢やミリアといった、攻撃力が高く、動きが素早いキャラ。この2キャラは特に大会で強く、台風の目となるだろう。

プレイヤー情勢で注目が集まるのは、やはり「小川」。闘劇2004で優勝候補と目されながらも、屈辱の1回戦負けを喫した彼。しかし、敗戦をバネにメキメキと実力を発揮し、今では関東で絶対の力を持つ飛び抜けた存在に。情勢図の通り、トッププレイヤーの注目は「小川」に集まっている。遠征先各地で、圧倒的な強さを見せ付けている「暴君」をだれが止められるかが、今大会の焦点となるだろう。

全国大会優勝キャラクター

第2回サミーズカップ以降は優勝に必ずミリアが絡み、団体戦はプレイヤー名が入ったチームが必ず栄冠を手にしている。この勝利のジンクスが今回も成立するのか? それとも打ち破るチームが現われるのか? 興味は高まる一方である。

全国大会優勝者と使用キャラクター

[illegible]	[illegible]	[illegible]
第1回サミーズカップ	ミィ	ジョニー
第2回サミーズカップ	ケンちゃんにおまかせ(ケンちゃん、ときど、リキ)	ミリア、ジョニー、ザトー ONE
第3回サミーズカップ	ブラウンさん	ミリア
第一回闘劇	バベルフィッシュたんハァハァ(kaqn、ゆきのせ、北辰)	ミリア、ブリジット、エディ
闘劇2004	トラブルメーカーシャロン!(マツ、精龍、ゆきのせ)	ミリア、梅喧、ブリジット

闘劇'05 情勢

頂点に最も近い

彼らの牙城を崩すのは!?

VF4 FT ヒエラルキー

安定した活躍を期待できるカゲが、弱体化の目立つアキラに代わる最強キャラ。そのため、カゲに有利なアオイは徐々に評価を上げてきている。また、サラのポテンシャルも強キャラ並み。足りないのは実績だけといえよう。標準キャラ以降では、ゴウがやや見劣りする以外は実力伯仲。プレイヤーの腕の見せどころだ。

※( )内の数字は、昨年10月に行なわれた全国大会[illegible]

VF4～EVO ニュージェネレーション

ヌキ(アオイ)、[illegible]、メメクラゲ(サラ)、[illegible] etc.

Youth

ふ～ど(リオン)、いのっち(アキラ)、ヒデオ(ウルフ)、千人斬り(カゲ)、こえど(カゲ)、みなみ(カゲ)、茶坊主(レイ) etc.

地方勢

超南鳥(アキラ)、8(ウルフ)、アルマジロ弟(リオン)、[illegible](ベネッサ)、ボンビボン(アオイ)、そうたいしょ(カゲ)、ムームーダンス(アキラ)、レオラオ(カゲ)、YOU(サラ)、すぐる(リオン)、まこと(カゲ) etc.

ベテラン勢

ちび太(リオン)、ホームステイ[illegible]、[illegible](パイ)、養老影(カゲ)、拝人(ジャッキー)、[illegible](パイ)、大[illegible](アキラ)、[illegible](ジャッキー)、セガール(ウルフ)、エド(カゲ)、[illegible] etc.

VF4 FT 勢力図

時代や活躍場所で分類できる各勢力は、『VF3tb』以前からのベテラン勢に、『VF4』以降参戦したニュージェネレーションや、地方の強豪が続く。ただし、最近の注目は単純に年齢が若い集団「Youth」。人数は少ないものの、圧倒的なパワーを発揮し始めている。

闘劇2004優勝の特別称号"朱雀"を持つ男たちが袂を分かち、うち2名が超強力なチームを結成。闘劇'05はこの2チームが台風の目となるだろう。

全国大会でも優勝し、"拳王"の称号も併せ持つ「ジン」は、"バーチャ神"「ちび太」&"2Dのカリスマ"「ヌキ」という超一流プレイヤーと究極のチームを結成。もう一方の"朱雀"「いのっち」は、「ちび太」のライバルでもあるYouth(若者)No.1プレイヤー「ふ～ど」という極上のチームメイトを獲得。脇を固める「こえど」も、モラリストの系譜を継ぐ希少な若手と評価が高く、非常に完成度の高いチームとなった。最大の敵は、全国大会無断欠席など数々の実績(?)を持つ「いのっち」自身の気まぐれかもしれない。

昨年の覇者"朱雀"同士が至高の激突!!

「究極」の復活

全容が徐々に見えてきた『雷電Ⅲ』。今回は実際にロケテスト版を遊んでの体験リポートと、開発会社モスへの直撃インタビューを掲載！　新たな『雷電』の息吹を感じ取ってほしい。

雷電Ⅲ
■メーカー：モス／タイトー
■ジャンル：縦スクロールシューティングゲーム
■操作方法：8方向レバー＋2ボタン
■発売日：2005年3月予定
■使用基板：TAITO Type X

AOUショーに出展決定！

2005年2月19日(土)に開催されるAOU 2005 アミューズメント・エキスポにて、タイトーブースに『雷電Ⅲ』が出展されるぞ！　稼働が待ちきれないプレイヤーは遊びに行ってみよう！

『雷電Ⅲ』ロケテスト版プレイリポート

百聞は一見にしかず

シューティングゲームに命を捧ぐ(でもヘタレ)ライターちくわが、ロケテスト版『雷電Ⅲ』を開発会社のモスで体験！　その第一印象やいかに？

『雷電』といえば[illegible]礼を受けた超硬派のシューティングゲーム。[illegible]の自分に、戦いの厳しさを教えてくれた思い出のゲームです。

[illegible]ピった！　殺意すら感じる正[illegible]当たらん！」と動き回ると、画[illegible]れる！　奇襲と狙撃をかいく[illegible]代『雷電』そのもの！[illegible]にくくなることがない。新武[illegible]レイしていて、自然とのめり[illegible]るんです。思わず一万円札を[illegible]

『雷電Ⅲ』新兵装インプレッション

メインウエポン　プロトンレーザー

敵を追尾する性質は一切無く、レバーを左右に動かすことでムチのようにしなるレーザー。威力はそこそこあり、中型機程度なら楽に破壊できた。弾を避けつつ狙った敵に当てるには、練習が必要になる？

サブウエポン　レーダーミサイル

発射されると少し直進してから、前方に居る敵に飛んでいくホーミング兵器。威力はなかなか高く、追尾性能や速度も十分。ザコ戦にボス戦にと、場面を選ばず活躍できそうな期待の新兵器だ。

『雷電』進化録

『雷電』シリーズの各作品は、今なお伝説となっている。シリーズ全作品を、ここで振り返ってみよう。

撮影協力：G-FRONT

1990 『雷電』

シンプルな遊びやすさと、絶妙な敵の配置や、高速で飛んでくる敵弾などが、独自のカリスマ性を生み出したシリーズ第一作。この後数年、アーケードのシューティングゲームの基準となった。

1993 『雷電Ⅱ』

「初代を超える作品」と銘打たれて発売された、シリーズ第二作。演出の秀逸さと完成度の高さ、そして、その難度の高さから、初代に負けないカリスマ的作品として崇拝されている。

1994 『雷電DX』

『雷電Ⅱ』にコースセレクトや隠し要素を加え、初心者に遊びやすさを、上級者は究極の難度を提供した、シリーズの集大成的作品。

代表的なシステムを予習しておこう

MELTY BLOOD Act Cadenza

メルティブラッド アクトカデンツァ
■メーカー：エコールソフトウェア
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発売日：今春稼働予定
■使用基板：NAOMI

いよいよ稼働が近付いてきた『メルティブラッド アクトカデンツァ』（以下MBAC）。今回は、MBACを代表する特徴的なシステムを紹介していく。発売時に多少変更が加えられる可能性はあるものの、覚えておけばスタートダッシュで大きな差が付くハズ。多彩なシステムを使いこなせるか？

MBAC

Offensive System

多彩な攻撃の選択肢

ほぼすべてのキャラクターがダッシュ、バックダッシュ、空中ダッシュ、二段ジャンプなどの移動手段を持っており、（空中）ダッシュからはスムーズに通常技を出せるので、攻め込む際に非常に便利だ。また、ほぼすべての通常技を必殺技でキャンセルできるので、思い描いた連係を容易に作り出せる。さらに、通常技のほとんどはヒット時にジャンプでキャンセルが可能だ。地上の攻撃からジャンプ攻撃へつなぐスピーディーかつ、そう快な連続技もたたき込めるぞ。

連係作成のカギ

既存の格闘ゲームでは、通常技をキャンセルしてほかの通常技へつなぐ連係（本作では「ビートエッジ」（写真上）という）は、攻撃力の高いものへ一方通行の場合がほとんどだ。しかし『MBAC』では、「ビートエッジ」で使用していない技であれば、攻撃力の低いものへとつなぐことが可能（特殊な制約は受ける）。けん制の強攻撃のスキを弱攻撃で減らす。ダウンを奪える技から中攻撃を経由して連続技をたたき込む……など、使い手の発想次第で、オリジナルの連係を作り出せるのだ。

通常技&必殺技の強化

特定の通常技のボタンを押し続けることで、ためつつ攻撃を仕掛ける「ブローバックエッジ」や、画面下部にあるゲージ「マジックサーキット」を一定量消費して必殺技を強化できる「EXエッジ」（写真左）。これらで通常技や必殺技を強化すると、攻撃力の上昇や無敵時間の付加、判定をガード不能にするなどの効果を得られる。攻めのアクセントから主戦力になるものまであるので、通常のもの使い分けることで戦術の幅が大きく広がるのだ。

『Re・ACT』のキャラクターはすべて登場確定！

突発的総合情報コーナー

なぜなにMBAC

めるぶらえーしー

今回は縮小版にて、AOUショー出展情報をお届けしよう！

AOUに出展！

来たる2月19日に千葉・幕張メッセで行なわれる「AOU2005アミューズメント・エキスポ」に『MBAC』の出展が確定した。発売間近の公開ということで、気になる新システムはすべて搭載、さらには**「力強い、あの新キャラクター」**が居る最新バージョンがプレイできるそうだ。

ちなみに、昨年の9月に開催された第42回AMショーにも『MBAC』は出展されていた。期間が空いているため、なかなか見られない「AM＆AOUのダブル出展」だが、時間を掛けている分しっかりとしたバランス調整＆移植度が期待できるだろう。

ワラキアの夜のボイス「カット！カット！カット！」など、特徴的なボイスがどうなっているかも、気になるところ。見たい人はAOU会場へ向かおう！

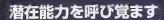
MBAC

Defensive System

闘いを彩るシステム群

要所で使うと効果絶大

攻撃に特化したシステム以外にも独特のシステムが数多くある。攻めに対抗する防御システムでは、地上技以外のほとんどの技をガードできる「空中ガード」と、出掛かりに無敵時間がある「バックステップ」が頼りになる。被ダメージ時に体勢を立て直せる「空中復帰」＆「地上受身」、レバー↓＋ABボタン同時押しで出せる「攻撃避け」、さらには「シールド」（後述）や、ダメージを軽減できる「レデュースダメージ」など、守る際のシステムもそろっている。

潜在能力を呼び覚ます

「マジックサーキット」が100％以上のときにABCボタンを同時押しすると、「ヒート状態」に移行できる。この状態に移行すると「マジックサーキット」がタイマーになり、『タイマーが切れるまでゲージを消費する技を繰り出せる』、『赤色の体力ゲージが回復する』などの効果を得られる。さらにゲージMAXのときに「ヒート状態」に移行すると、さらに強力な「ブラッドヒート状態」（写真上）になる。また、状態移行時には無敵時間を伴いつつ攻撃判定が出るため、緊急回避にも使える。

劣勢時の切り札

相手の攻撃に合わせてDボタンを押すことで、攻撃を防ぐ「シールド」が出る。「シールド」は地上、空中問わず入力でき、ボタンを押し続けることで「シールド」の効果は持続するが、その間「マジックサーキット」を消費する。また、攻撃を受ける瞬間に入力することで、より強力な「EXシールド」（写真左）になる。タイミングがシビアな分、その効果も大きいだろう。これらに加え、「サーキットスパーク」という起死回生のシステムが追加される。

次号では新キャラクター＆コマンド表公開！

旋光の輪舞(せんこうのろんど)
- ■メーカー：グレフ
- ■ジャンル：弾幕対戦アクションシューティング
- ■操作方法：8方向レバー＋3ボタン
- ■発売日：今春稼動予定
- ■使用基板：NAOMI GD-ROM

次第に詳細が判明してきたグレフの意欲作『旋光の輪舞』。今回は、プレイの基本にして要となる「ダッシュシステム」と、「アンチフィールド」を紹介！　さらにBGMを手がける「渡部恭久」氏のインタビュー第2弾をお届けしよう。イメージサントラ(サイン入り)のプレゼントもあるぞ。必見だ！

すべてはここから……
ダッシュシステム DASH-SYSTEM

任意の方向へのレバー入力を行ないながらアクションボタンを押すことで、入力方向へのダッシュができる。距離はボタンを押している時間には関係無く、一度の入力で一定距離を移動する。また、ダッシュ中にもう一度アクションボタンを押すと、急停止するダッシュキャンセルが可能だ。

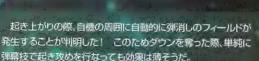
ほかには、ダッシュ中に左記のような派生行動が行なえる。これらの行動を組み合わせ、フィールドを縦横無尽に駆け回ることが、『旋光の輪舞』の基本となる。

ターン

ダッシュしている間は、レバーを入力することで自由に移動方向を変えられる。うまく使いこなせば、弾幕の間を縫って接敵することもできる。

ダッシュ攻撃

ダッシュ中に各種攻撃を行なうと、通常時は一方向への攻撃が3WAYになるなど、攻撃方法が変わる。各機体の攻撃変化を見極めて、有効に活用しよう。

起き上がりの際、自機の周囲に自動的に弾消しのフィールドが発生することが判明した！　このためダウンを奪った際、単純に弾幕技で起き攻めを行なっても効果は薄そうだ。

また、相手がB.O.S.S.モードになったときに、ボタン三つ同時押しをすることで、ゲージを消費してシューティングのボムのように任意に発動することもできるぞ。

起き上がりは安全？
アンチフィールド ANTI-FILED

渡部“Yack.”恭久氏が描く 旋光的音楽（せんこうのろんど）

another side

前回に引き続き、渡部氏のインタビューを掲載！　今回は、渡部氏がゲームの曲を作るときにどのように考えているのかを垣間見ることができる。その「作曲観」に大きく迫ってみよう。同席していただいた、グレフ・丸山社長との独特な掛け合いにも注目してもらいたい。

――[illegible]の曲を作るときは、キャ[illegible]設定[illegible]元に、ある程度[illegible]ームができてきてから作曲を始められるんでしょうか？

渡部　これ言ってもいいのかなぁ（苦笑）。企画の段階で「芯」があるものでないと、下手なことしないでパパっと一週間くらいで創っちゃいます。でも「芯」がある企画の場合は、時間を掛けるし、キャラの設定とか大枠の世界観に自分から口を出しちゃいます。まるちゃん（丸山社長の愛称）、これ違うんちゃう？　とか（笑）。創る曲一つ一つは力を入れますけど、気合いの入れ方は変わりますね。

――ゲームに加えて、設定などのバックボーンを加味して曲を作るということですね。

渡部　難しいなあ。僕は曲の中で話を創っちゃいますね。

――あぁぁ～なるほど。

渡部　分かっていただけるとすごくうれしいです（笑）。

――[illegible]

丸山　話すと長くなりますけど[illegible]3人娘の話などはゲームのサイドストーリーではないけれど、全く関係が無いわけではないです。

曲の中で話（ストーリー）を創っちゃいますね

渡部　曲の設定などを違うものにしてしまうと、ゲームに曲を入れたときウソが出てきてしまうんですよ。ゲームあっての曲だから。そういった意味では、毎回楽しんでやらせてもらってます。遅れ気味ですけど（笑）。

丸山　遅れてますけどね（笑）。先ほどのゲームが完成されてから作り始めるってのは、ゲームの仕様など全体像が見え始めるラインがあって、その中で渡部さんが飛び込もうとしてタイミングを計っている。で、渡部さんが溶岩の原石みたいなものができたら、「こういった話はどう？」とか飛び込んで、お互い共鳴しあってまた別なものを作り上げる。それがゲームに反映されたりします。お互いのキャッチボールを繰り返してゲームを積み上げていく作業に入るのが「ゲームの完成が見えてきたら」っていう表現だと思います。

旋光の輪舞イメージサウンドトラック

販売元：スーパースィープ
品番：SRIN-1020
発売日：2005/02/04
価格：1,050円（税込み）

収録曲
1. Remember first rendez-vous.
2. Lucky Charm
3. Inner Fire
4. assemble

※スーパースィープ通販及びメッセサンオーにて販売
通販サイト：http://sweeprecord.com/

渡部氏のサイン入りサントラをプレゼント！
52ページへ急げ！

オーバードーザー（中毒者）続出の予感……。

テトリス　ザ・グランドマスター3
テラーインスティンクト
■メーカー　アリカ／タイトー
■ジャンル　パズル
■操作方法　4方向レバー+4ボタン
■稼働予定日　2005年2月中旬予定
■使用基板　TAITO Type X

とどまること無く、進化を続ける『テトリス・ザ・グランドマスター』シリーズ。その最新作『テラーインスティンクト』がこの号に登場！　今回は新たに追加されたゲームモードや新システムなどの情報を一足早くにお届けしよう!!

四つのゲームモード

本作では初心者から上級者まで幅広く楽しめるように、四つのゲームモードが用意されている。各ゲームモードの概要は以下の通り。前作の流れを汲んだ「デスモード」以上の難度を誇るという「SHIRASE（シラセ）」とは……？　その手強さはいかに!?

EASY
（イージー）

初めてテトリスを触る人にオススメの初心者向けモード。ブロックを積む場所をナビゲートしてくれる機能が付いている。

SAKURA
（サクラ）

画面上のプラチナブロックをすべて消してステージクリアを目指す、クエストモード。タイムアタック的な楽しみ方が可能。

MASTER
（マスター）

[illegible]

SHIRASE
（シラセ）

[illegible]ロックの落下速度が尋常ではなく、一瞬の油断も許されない。クリアは可能か!?

操作方法が大幅に進化！

まずは操作方法について説明しよう。本作では「ワールドルール」と「クラシックルール」という二つの操作方法が用意されている。気になる相違点は下にある図の通り。左右のレバー入力による横の動き、レバー下入力による落下、レバー上入力の即落下、ボタンによる回転……という基本操作に変化は無いが、即落下後の状態（ワールドルールでは落下後に硬直する）と回転ボタンの配置に若干の違いがある。初プレイでつまずかないように、今から頭にたたき込んでおこう。なお、ホールドボタンについては次のページで解説しているので、そちらを参照していただきたい。

ワールドルール操作

上……即落下（硬直）
下……落下
左……左移動
右……右移動

回転方向と回転法則がクラシックとは異なる。また、レバー上による即落下は接地した瞬間に硬直する。

クラシックルール操作

上……即落下
下……落下
左……左移動
右……右移動

従来のTGMシリーズの操作系統に、ホールドボタンが追加されたもの。

稼働開始は2月中旬を予定！　新次元テトリスに期待せよ!!

プレイヤーデータ登録が可能！

うれしい新機能が、この「プレイヤーデータの登録」だ。ゲーム開始時に名前とパスワードを入力することによって、個人データの登録が可能に。その後プレイする際に名前とパスワードを入力すれば、そのデータを継続してプレイできる。

また、データ登録によるさまざまな付加要素も魅力的。まだ詳しくは明かされていないが、自分の腕に応じた段位認定などのイベントも起きるとのこと。プレイがうまくなるにつれて、より上の段位が与えられていけば、楽しみが倍増すること間違い無しだ。プレイヤーデータの登録をして損は無いといえよう。

データ登録あり

データを登録すると、名前や各モードのタイトルなどが表示される。ブロックの色やデコレーションも変えられるぞ。

データ登録無し

データ登録していない場合の画面。画面右にはレベルとタイムしか表示されておらず、至ってシンプル。

より駆け引きが熱くなった対人戦

二つのルールから好きな方を選んで乱入禁止にすることも可。

VSルールではブロックを相手に送り付けて妨害できる。

本作では2種類の対戦モードが存在する。一つは「VSモード」。自分が消したブロックに比例したブロックを相手に送り付けて妨害できるほか、ブロックを消すとアイテムゲージがたまっていき、満タンになるとアイテムが出現。さまざまな効果を得られる。また、本作では"スタイル"という概念が追加され、さらに戦略性が増した（下カコミ参照）。

もう一つは「セメントモード」。こちらはどちらかのブロックが積み上がるまで対戦が続くというルールだ。以上二つのルールから好きな方を選んで、ガンガン対戦しよう。

選択したスタイルによって、能力が異なる

ATTACK（アタック）
相手に送るブロックが、ほかのスタイルよりも多い攻撃重視のスタイル。

DEFENCE（ディフェンス）
2ライン以上消すことで、自分の積んでいるブロックを下から消去する。

ITEM（アイテム）
アイテムゲージのたまる速度が早く、通常よりも多くのアイテムが出現する。

『TGM3』のカギを握る新システム「HOLD（ホールド）」

HOLD（ホールド）システム

ホールド入れ替え可能

入れ替えが可能な状態では、ホールドしているブロックに色が着く。

ホールド入れ替え不可能

一度入れ替えを行なうと、次のブロックが出現するまで入れ替え不可能になる。この状態ではブロックが灰色になる。

本作の目玉となる新システムが、この「HOLD（ホールド）」。ホールドボタンを押すことによって、画面左上にあるホールド欄に落下中のブロックを保留することができるというものだ。保留したブロックは、操作中のブロックと入れ替えることが可能。しかし、一度入れ替えたブロックは、次のブロックが出現するまで再びホールド欄に保留することはできないようになっている。ホールド入れ替えが不可能な場合は、ブロックの色が灰色になるぞ。

あらかじめ使用頻度の高いブロックをホールドして、いつでも使用可能にしておけば……。

ブロックが積み上がってゲームオーバーになりそうな場面を切り抜けることも可能か？　使い方はまだまだ未知数だ。

I･H･S（イニシャル・ホールド・システム）

ブロックが接地してから次のブロックが出現するまでの間にボタンを押しっぱなしにすることで、ホールドブロックと出現ブロックを入れ替えることができるという"先行保留入力"機能。

本来ならば橙色ブロックが出るが、I･H･Sを使えばHOLD欄の赤色ブロックが出現！

キャラクター情報満載！ 期待の三人をクローズアップ!!

・ネオジオ バトルコロシアム・

次第にキャラクターの詳細が判明しつつある本作。今月は取材にて実際にプレイすることができたので、個性的な3キャラクターを重点的に紹介していこう。

ネオジオ バトルコロシアム
■メーカー SNKプレイモア／サミー
■ジャンル 2D対戦格闘
■操作方法 8方向レバー+5ボタン
■発売日 2005年予定
■使用基盤 ATOMISWAVE(ロムカートリッジ)

Text.MVP

豊富な派生技が魅力の女子高生

Kisarah Westfield キサラ・ウェストフィールド

連続入力式のハーティ・ブランディッシュ。中段のカバンをブチ当て、ここから下段攻撃などに派生可能。始動技も何種類かあるぞ。

破れたハートが印象的なジェラシーボンバーは、出典元で話題を呼んだ技。発動時の性能が気になる。

相手の背後を取る投げ技、ヴォールティング・オーバー。技後は追撃が狙えるようだ。人によってはグラフィックの方が重要？

取材敢行!! Play Impression

追加入力で派生技を出せる必殺技が特徴的なキサラ。中段判定の技が非常に多く、接近戦でのラッシュがかなり強そうだ。派生技の始動となる技も、打撃技や当て身技などいろいろなバリエーションがあるぞ。なお、代名詞(？)のジェラシーボンバーは健在！

そのほかのキャラの続報にも注目!!

Fuuma フウマ

空中でも炎龍破が出せる！無敵時間があれば、空中戦や跳び込み時に活躍しそうな予感。

垂直に上昇後、斜め下へ特攻する爆裂究極拳。ド派手な炎の演出がウリで、上昇中にも攻撃判定があるぞ！

Hanzo ハンゾウ

出典作の遠距離立ち強Ⓟを踏襲した特殊技、掌底打。相手を吹っ飛ばす効果を持っている。

フウマと違い、ハンゾウのダブル烈光斬は光輪を2連射する。2発目の方が弾のスピードが速くなっているぞ。

手りゅう弾を投げるブラックグレネード。放物線を描き、地面を転がった後に爆発する。爆発前にも攻撃判定アリ。

銃撃+近接構えのテクニカルキャラ!

腰を落として構えるコンバットスタイルから、ナイフ攻撃のJAEを繰り出す。近接攻撃の種類は豊富で、前後転も可能。

重火器で蜂の巣にするヘヴィマシンガン。くらって生きている方がおかしい? 射程は限られているが、遠距離戦で活躍しそうだ。

Marco Rossi
マルコ・ロッシ

取材敢行!! Play Impression

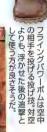
銃器が中心となる通常モードでは、遠距離戦がかなり強力。グレネードを投げる技が攻めの起点として使えそうだ。一方、近接構え中は近接攻撃や前後転を出せるので、どこで切り替えるかを考えるのが非常に面白そうだ。ジャンプからの下■ちなど、ジャンプ攻撃も特徴的で、新鮮さ抜群!

Cyber Woo
サイバー・ウー

出典作にもあった投げ技、フライングトルネード。相手を持ち上げて飛び立ち、投げ飛ばす。技後のスッと着地するモーションが印象的。

フライングパワーボムは空中の相手を投げる投げ技。対空よりも、浮かせた後の追撃として使う方が良さそうだ。

パワー抜群! 投げ技が光る重量級

相手を壁に吹っ飛ばす投げ技、ロケットバズーカ。壁で跳ね返ってきた相手に追撃できるので、状況次第では主力になる?

取材敢行!! Play Impression

見た目のゴツさから想像できるように、動きは遅いが圧倒的なパワーがウリのキャラ。コマンド投げと突進技を主体にしていて、移動系必殺技はガード状態で突進する性能をもっている。遠距離でダウンを奪える技も兼ね備えているので、接近すること自体はそれほど難しくないようだ。

両手を羽ばたかせて少しだけ滞空するマッドフライト。対空技のタイミングをずらせる!?

仮面を回転させつつ上昇する、対空技のマッドジャイロ。出典作の技が忠実に再現されているのがうれしい。

Madman
マッドマン

この空転爪をはじめ、突進技が多いリー。コマンドはタメ系もあり、高性能なものがそろう。

壁に向かって跳んだ後、攻撃や移動ができる技。壁から壁へ素早く移動する様は、とても老人には見えない。

Lee Pai Long
リー・パイロン

公式ホームページでも随時情報公開中! http://www.snkplaymore.co.jp/ または http://www.sammy.co.jp/ より!

アルカディア責任編集の攻略本!!

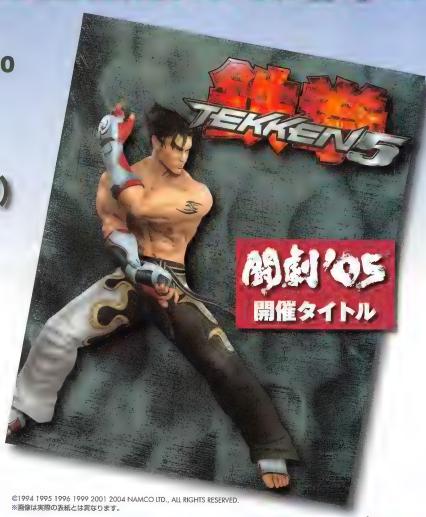
enterbrain mook
ARCADIA EXTRA Vol.20

鉄拳5 質実剛拳(仮)

闘劇'05の予選も開始され、ますますヒートアップの『鉄拳5』。アルカディア責任編集によるムックがついに登場! デフォルトキャラクター+タイムリリースキャラクターの写真付き技紹介&解説、充実の対戦攻略をお届け! 総勢30にもなろうかというキャラクター数を誇る『鉄拳5』。このムック無くして勝利は無い!

2005年
2月19日(土)発売予定
予価1,659円(税込)

※画像は実際の表紙とは異なります。

アルカディアムック既刊絶賛発売中!!

enterbrain mook
ARCADIA EXTRA Vol.18

アヴァロンの鍵 弐
—魔導アカデミー入門書—

トレーディングカードを用いたボードゲーム、『アヴァロンの鍵 弐』唯一無二の入門書が絶賛発売中! 原画付き全カードリスト紹介に加え、ためになるデッキレシピやシステム解説をお届け。付録としてプレイヤーカードが付いてくる、攻略性と資料性が高いぜいたくな1冊!

特別付録 プレイヤーカード【カルノ】
※付録カードはコレクションアイテムです。
ゲームで使用することはできません。

定価1,554円(税込)

今回は初・中・上級者向けに3曲をピックアップ!

ポップンミュージック12 いろは
- ■メーカー：コナミ
- ■ジャンル：音楽シミュレーション
- ■操作方法：5ボタン／9ボタン
- ■発売日：稼働中(12月中旬)
- ■使用基板：――

『いろは』攻略第2弾となる今回は、いろいろなレベルの人が参考になるように初級から上級まで幅広くお届けしよう!!

Text：赤男

初級

ジャンル	：シンフォニックテクノ
タイトル	：乱
アーティスト	：V.C.O.
レベル	：21

3個や4個の同時押しが何度も出てくるため、ノーマル譜面の[illegible]の数も多いが、焦らず同時押ししていけばクリアできるぞ。

ポイントA 16～17小節目
同時押しの連続に慣れよう!

16～17小節目では②+6の直後に3+5+7とさらに同時押しが続く。ここは、両手を広げて②+7をたたいた後に、そのまま左手を斜め下にずらすと3+5+7を押しやすい。続く4は左手の指で押すといいだろう。

難しければ、ここを2+3+5+6+7の5個同時押しで乗り切るのも手だ。

ポイントB 30～33小節目
リズムを感じ取ろう!

5→②+4→4のように、真ん中に同時押しが入ったパターンが繰り返されるポイントだ。「タンタンタン」とリズムに乗ってたたいていこう。難しく見えるが、同時押しを無視して5→4→4とたたいてみれば、実はあまり手を動かさなくてよいことがわかるだろう。3個の同時押しも、下段のボタンだけでいいことに注目しよう。

ポイントC 42～49小節目
細かいズレには同時押しも手だ!

16分の交互押しが同時押しと交じって落ちてくるため、細かいズレが目立つ部分だ。43小節目の7→⑨→3+5+7が辛い人は、これを7+⑨→3+5+7と考えてたたくと取りこぼしがなくなるぞ。1度譜面をわかりやすくとらえなおしてみるのも上達への1歩だろう。

コツがわかったら、少しずつでも譜面通りにたたいていこう。

エキスパートモードのインターネットランキング開催期間もあとわずか。みんなはもう、満足する点数が出せたかな？　エキスパートモードでは、「GREAT」の上位判定として「COOL」がある。スコアを稼ぐには、この「COOL」をなるべく多く出していきたいところだが、判定の幅はかなり狭くなっている。より正確にリズムに沿ってたたくことを意識すれば、まだスコアの伸びる余地はあるぞ。

いろは攻略第2弾!!

中級

ジャンル	：ダイナマイトソウル
タイトル	：1クールの男
アーティスト	：マキ
レベル	：33（EX）

ズレ押し、同時押し、3連階段とポップ君が固まっている部分が多い譜面。複雑な譜面が見えない場合は、オプションのハイスピードを一つ上げて挑戦してみよう。

SUMIKO'73

ポイントA　1〜2小節目

曲が始まる前から集中!!

いきなり1+7→3+5と細かい同時押しが続くので、手を広げてスタンバイ。親指と残りの4本指で交互に押せる形にしておこう。

続く2+6→3+7→4+8→5+9は、最初の2+6をたたいたら後は両手を一緒に右に1個ずつずらしていって、一気に押しきるようにすると失敗しないぞ。

最後の2小節にも同じパターンがでてくる。きっちり押さえておこう。

ポイントB　24〜26小節目

3連階段に注意!

24小節目では、3→4→5の3連階段を取れるようになっておきたい。このポイントでは「左手で3連階段をたたきながら、右手で同時押し」という両手で別々の動きを要求される難所があるからだ。左手は、3に小指、4に中指、5に親指を置いて、左から右に半回転させるように動かしてみよう。押せない場合は、4のタイミングに合わせて3+4+5の同時押しと考えてたたいてもBADは出ない。

26小節目で左側の5→4のリズムがずれて大量のBADを出してしまう人は、4+5と考えて同時押ししよう。

ポイントC　36〜38小節目

ゾーンに分けて考えよう!

一見難しそうに見える36小節目。だが、ポップ君の固まりを3+4+5のゾーン、7+8+9のゾーン、3+4+5のゾーン、1+2+3のゾーンと分け、同時押しとして認識してたたいていくとゲージは減らないぞ。同時押しは連続でしておきたいところだが、『いろは』では空BADが出やすいので注意しよう。

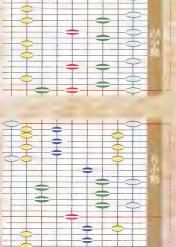
譜面が固まって落ちてきても、冷静に判断できれば、余分なBADが出ない。

ポイントD　47〜54小節

リズムを崩さないようにしよう!

このポイントでは、同じテンポで9をたたき続けなければならないのだが、細かいズレ押しがあるため、リズムが崩れやすい。特に、7+9に8が交じった47〜48小節目には要注意。ここでリズムが崩れてしまう人は、空BADを覚悟して7+8+9と同時押しして9のリズムを保とう。

49〜50小節目では2→3の交互押しも加わってくるので、そのまま押してしまうと右手の9か左手の2、3のどちらかのリズムが崩れやすい。2+3と同時押しするとBADが出にくくなるぞ。

音事典　実は、BADには2種類ある。一つはポップ君を見逃すと出てしまう、通常のBAD。もう一つが「空BAD」だ。「空BAD」の判定は、ポップ君のGOOD判定の外側を挟む形で存在していて、タイミングを外して押すと出てしまうのだ。今作の「いろは」ではその範囲がさらに大きくなっているため、ポップ君が固まった部分では正確に押さないと「空BAD」判定をたたきやすいので注意!

ジャンル	：メッセージソング
タイトル	：MY
アーティスト	：よしくんと荒牧陽子さん
レベル	：38(EX)

細かい同時押しの階段あり、BPM変化あり、片手でたたく交互ありと、いろいろな要素が詰まった曲。右利きの人は、辛いようならミラーをかけるのがオススメだ。

〜BPM低速地帯〜

ポイントB

ポイントC

1〜5小節目

押せないなら、あえて押さない!

4と6の交互押しで幕を開けると、すぐに同時押しを含んだ交互押しがくるので慌てず対処しよう。同時押し部分が隣接していない2+7→3→7→3→2+7のような交互押しが難しければ、7→2+3→7→2+3→7と考えると押しやすくなる。

5小節目の後半は、2と4を左手で交互にたたきながら右手で8を押していこう。最後の2+4が辛ければ、2を押さない手もある。無理にたたくと、リズムが崩れて後に響くぞ。

タイミングがずれると全部BADになることも。左手の指使いが重要だ。

ポイントB 24〜26小節目

指と手のひらをうまく使おう!

右手は7と9に指を添えて交互に押しながら、左手では1、2、5をテンポよくたたかなければならない、難度の高いポイントだ。どうしても押せない場合は7+9を同じ8分のリズムでたたくとBADが出ず、リズムも崩れないのでゲージが減らないぞ。1が見えてきたら26小節目。6や8も交じってくるので、今度は指ではなく手の平で7と9をたたくようにしたい。指押しのままでは6に対応できないので、BADが大量に出てしまうからだ。

21〜23小節目にも似たパターンがあるが、同じ方法で対応できるぞ。

44〜52小節目

BPMの急激な変化に注意!!

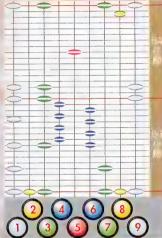
BPMが170から半分以下の75にまで下がる低速地帯が、この曲最大のポイント。同時に、速度の変化地点にさえ気を付ければ回復地帯でもあることを意識しておきたい。

左の譜面を見てみよう。緑の小節線の間が低速地帯なのだが、まず変化地点が8分の交互押しの直後であることに注目だ。ここは、続く8をついつい早めに押してBADが出てしまいがち。この交互押しがきたらBPM変化に備えて気持ちを切り替えよう。

BPM75の45小節目〜51小節目は簡単な譜面なのでゲージを稼いでおきたい。ただし、5→7→4+9のように細かいズレには注意が必要。

52小節目の1は、急激に加速されて再びBPM170に戻るポイントであるため、タイミングを逃しやすい。ここも気を付けておこう。

ポップンには「メッセージソング」のようなBPM変化が起こる曲がたくさんあるが、今作の「いろは」から微妙なBPM変化はプレイ前のBPM情報に表示されなくなっている。BPM変化が書いてないからと勘違いしていると、GOODやBADを大量に出す原因となるので注意しよう。中には「フェアリーテール」のようにBPM変化ではなく拍数が変わる曲もあるぞ。

いろは攻略第2弾!!

ポイントD　53〜54小節目

交互と同時押しの連係をしっかり!

BPM変化が終わってすぐに6→4の交互押し、1+3+9の同時押しと続くため、たたきにくい譜面だ。6→4の交互押しに交じってくる1は離れていてさばきづらいため、4→1→4とたたく動作はかなり素早く行なう必要がある。できなければ、4+6を右手で同時押しして、左手で1を拾おう。そのまま1+3+9の同時押しにつなげるとBADが出ない。

交互押しが苦手な人は、クリアを優先するなら無理せず同時押ししよう。

ポイントE　71〜73小節目

左手に集中しよう!

ポイントAと似ているが、左にポップ君が多くなる後半が全く違う譜面。72小節目では5+7→1→5→1→5+7と交互押しが短い間隔で連続するため、対応できなくなりがちだ。1+5+7→5→1+5+7と考えて同時押しを使うと余裕ができるので、押すのが楽になるぞ。

73小節目の左手で押す4→2→4→3→2+4のような交互押しは、4→2→4と指で押した後3をたたいて、最後の2+4は手の平を前に倒してまた指で取るといい。

左手でうまく押せない人は、オプションのミラーを掛けて譜面を反転させてみるとやりやすくなるだろう。

ポイントF　74〜77小節目

最後まで油断は禁物!!

最後の難所が76小節目にある3+8→4→8→4→3+8の交互押しだ。3→4+8の左手で押す必要がある3→4は手首を返してスライドさせると、さばきやすい。最後の4→3+8の4→3も同じ要領だ。

ここを抜ければ後は簡単な同時押しだけ。77小節目の交互押しに7+9の同時押しが交じっている点には注意しておこう。

この交互押しを抜ければ完奏だ。赤ゲージに届いているかな?

エントリーカードの情報が見られる「ポップンパスポート2 〜ポップン手帳〜」はもう使ってみたかな?　みんなが使っている「ポップン手帳」には、いろんな楽しいことがちょこっとずつ隠されているんだ。筐体コメントが時計の下に流れていたり、自分のハイスコアを確認できるようになっていたりするぞ。

今回はそんな新機能の中から、前号でもご紹介した「エキスパート編集」のコース名登録について詳しく説明だ。自分だけのコースを『いろは』でプレイ!!

STEP 1

まずは曲の選択をしよう。カテゴリーの中から自分の好きな曲を選べるのだ。レベルは1曲目から4曲目まで、各曲ごとに自由に選べるぞ。先にコース名を決めてもOKだ!

STEP 2

次は、曲選択の上にある「コース名」を選択。「かな」、「カナ」、「英」、「数」の四つの文字を使って自分の好きなコース名を登録しよう。登録できる文字は6文字までだぞ。

STEP 3

すべてが登録されたことを確認したら、送信ボタンを押そう。登録し忘れた箇所があると送信できないので注意。登録し終わったら、カードを持ってゲーセンでプレイだ!!

コナミネットDX アクセス方法

iMenu⇒メニューリスト⇒ゲーム⇒ゲーム1⇒ゲームパック⇒コナミネットDX⇒e-AMUSEMENT

ナミネットDX⇒e-AMUSEMENT

EZweb

EZトップメニュー⇒カテゴリで探す⇒ゲーム⇒総合⇒コナミネットDX⇒e-AMUSEMENT　月額情報料:300円(税込315円)

音事典　今回攻略した楽曲以外にも、なかなかクリアできない曲、譜面をじっくり見てみたい曲など、プレイヤーごとにいろいろあるはず。ぜひ「いろは」で攻略してもらいたい楽曲と譜面の種類(ノーマル、ハイパー、EX)を巻末のアンケートハガキの片隅にでも書いて、ドシドシ送ってきてほしい。特に載せてほしい部分(小節)が分かっている場合は、ぜひ一緒に書いておいてね!

オリジナルIDカード当選者発表！

本誌1月号で募集した、エンターブレイン&ナムコ共催「四誌合同プレゼント」。そのうち、アルカディア特製オリジナルIDカードの当選者は以下の100名に決定した。おめでとう！

県名	氏名
北海道	横山 勲さん
	桔梗 光市さん
	佐藤 知美さん
青森県	熊谷 直樹さん
	田代 裕之さん
	小田桐 弘和さん
	川尻 賀克さん
山形県	山口 亮さん
東京都	渋沢 生悟さん
	氏家 善史さん
	鎌田 浩平さん
	[illegible]
	後藤 健一さん
	[illegible] 剛一さん
	関 隆弘さん
	[illegible]
	藤地 貴紘さん
	[illegible]
	満井 宏昭さん
	[illegible]
	茂木 宏紀さん
	[illegible]
	野上 亮さん
	[illegible]
	吉田 康浩さん
東京都	増田 勇輝さん
	永田 裕さん
	原 泰成さん
	田中 靖一さん
神奈川県	富岡 剛さん
	篠崎 宏明さん
	座間 博士さん
	大曽根 祐介さん
	大平 学さん
	川上 剛正さん
	勝又 拓さん
	[illegible]
	富岡 弘一さん
	越阪野 敬之さん
	小沢 公紀さん
	柳田 良一さん
	内田 航さん
千葉県	[illegible]
	宇佐美 大輔さん
	[illegible]
	林 哲典さん
	[illegible]
	鈴木 雄次さん
茨城県	[illegible]
	佐藤 淳一さん
栃木県	熊倉 紀明さん
埼玉県	[illegible]
	大河原 啓さん
	[illegible]
	新井 裕洋さん
群馬県	加藤 弘一さん
	熊谷 永一郎さん
	小林 伸之さん
新潟県	住安 良一さん
	[illegible]
	菅 裕一さん
	[illegible]
	中村 芳直さん
	堀越 正明さん
	堀越 博一さん
	高橋 修さん
長野県	飯田 悟史さん
	[illegible]
愛知県	正成 孝博さん
	[illegible]
	丹羽 正一さん
	[illegible]
	城塚 政仁さん
	[illegible]
	武田 尚永さん
愛知県	安宇井 陽介さん
岐阜県	水野 宏治さん
	杉原 晃治さん
	[illegible] 友和さん
三重県	山北 卓矢さん
大阪府	土居 拓也さん
	中野 秀紀さん
	[illegible]
	中村 麻美さん
	[illegible] 友則さん
	小崎 浩史さん
	[illegible]
	早坂 悟さん
奈良県	[illegible]
兵庫県	清川 隆洋さん
	[illegible]
鳥取県	大嶋 崇公さん
島根県	[illegible]
岡山県	光岡 道典さん
	[illegible]
	畑本 裕一さん
山口県	[illegible]
高知県	畑山 晃さん
愛媛県	[illegible]
熊本県	木村 剛さん

ワン

芭蕉扇

500,000G

風を巻き起こし乱雲を呼ぶ伝説の扇。ワンの風貌にぴったり。

バンジー君

500,000G

かなり凶暴そうな手長猿。相手に飛びかかって攻撃することは無い。

アンナ

メイドヘアバンド

500,000G

総レースのヘアバンド。アンナがメイドだったら大変そう……。

ショートヘア

500,000G

ファッションモデルのような、ボーイッシュなヘアスタイル。

キング

かわいいキング

500,000G

アニメに出てきそうな感じのかなりかわいいマスク。大きな目に注目。

ヴァーリ用マスク

900,000G

群を抜いて超高額なマスク。これを被ったら負けられない!?

カズヤ

デビルウィング

500,000G

紫色をした大きな翼。これを着ければ目立つこと請け合い。

お達者ヘア

300,000G

前髪を垂らした髪型。何となくジンに似てる感じ。

クマ&パンダ

りんごほっぺ

500,000G

ほっぺたがピンクに染まり可愛らしさが倍増。

浮き輪

500,000G

水色に赤い柄のついた浮き輪。クマ専用でかなりの大きさ。

ペク

社交界マスク

500,000G

金色のアイマスク。ちょっと下品な感じは否めない……!?

胸当て

500,000G

胸を覆うプロテクター。ヘッドギア（頭アイテム）とセットで装備したい。

マードック

ヘラクレスヘルム

500,000G

かなり重量感漂う兜。これを被ったときの頭突きは一撃必殺。

脱衣

500,000G

自慢の肉体をお披露目。鍛え込まれた身体にほれぼれ。

リー

ロケット

500,000G

背中に背負う小型ロケット。どこに飛ぶのか気になるところ。

テンガロンハット

300,000G

ヒョウ柄の帽子。リーにはちょっと派手過ぎか!?

ガンリュウ

泥棒手ぬぐい

500,000G

泥棒が着けるポピュラーな手ぬぐい。これが似合うガンリュウって……。

化粧まわし

500,000G

関取だけが着けることを許されたまわし。これを着けられるように精進!!

ロジャー Jr.

天才学帽・蝶ネクタイ

500,000G

装着すればかなり賢そうに見える。学帽と蝶ネクタイのセット。

おしゃぶり

300,000G

赤ちゃんに必須のおしゃぶり。ロジャーJr.とて例外ではない。

吉光

竹トンボ

500,000G

竹でできたプロペラを頭に装備。これってどこかで見たような……。

白頭巾

500,000G

怪しく光る目に真っ白な頭巾が吉光の不気味さを際立たせる。

ポール

ロングポール

500,000G

自慢のトサカがさらにパワーアップ！ かなり首が疲れそう。

ハードコアショルダー

500,000G

「北●の拳」に出てきそうな、肩に装着するトゲトゲアーマー。

デビル仁

シールド

500,000G

どんな攻撃もガードできそうなくらい大きなシールド。

オールバック

500,000G

父親であるカズヤと同じ髪型のオールバックに。

ブルース

プチアフロ

500,000G

小さ過ぎず、かといって大き過ぎない、ちょうどいい大きさのアフロ。

Mr.ジョニー

500,000G

肩にかわいらしく乗るブルースのペット。顔に似合わず動物好き!?

ブライアン

スワットマスク

500,000G

特殊部隊が装着するマスク。ブライアンに任せれば制圧の予感。

ソフトモヒカン

500,000G

軽く前髪を上げ、お洒落なソフトモヒカンでイメチェン。

ロウ

黒マスク

500,000G

装着すれば怪しさ全開！ 目元を覆おう黒いマスク。

昇龍の胸当て

500,000G

黒地に金色で「龍」と書かれた胸当て。いかにもチャイナな雰囲気。

TEKKEN事典 四誌合同プレゼントに関して　四誌合同オリジナル称号プレゼントのうち、週刊ファミ通のオリジナル称号「ファミ通」が、製品の仕様変更により収録できませんでした。代わりとして、週刊ファミ通の応募券を送った方には、「鉄拳玉」と「チキン」の二つのオリジナル称号をプレゼントいたします。なお、称号の出現タイミングとIDカードの郵送タイミングは、1末～2月上旬になります。

これでまた、安易に受け身は取れなくなった!?

横転受け身のスキを知る

Text: ハメコ。

『鉄拳 4』には存在しなかった横転受け身のスキが復活したことが判明!! 受け身のスキに攻撃を確定させる通称"受け確"の狙い方、それにちなんだ攻防を紹介していくぞ。

「受け身確定」の仕組み

横転受け身にタイミングよく技を重ねよう。持続が長く、左右に強い技が簡単。

横転受け身の動作中には一瞬だけガードできないポイントが存在する。このスキはしゃがみ状態で、攻撃を当てるなら中・下段攻撃を狙うことになる。「受け身確定」となるタイミングは一瞬しかないので、攻撃判定の持続が長い技を重ねないと難しい。また、相手が右と左どちらかにずれるので、左右に強い技である必要アリ。片側にだけが強くない技では、両方の受け身にヒットさせるのは困難だ。また、ここでの攻撃は必ずしゃがみヒットとなるため、ヒット効果の変わる技を活用するチャンス。逆に、ボイルの◎・⊗など、しゃがみヒットで浮かなくなる技は役に立たないぞ。

受け身確定を逃る基本的な攻防

地上判定のスキに浮かせ技をたたき込む。しゃがみ状態なので[illegible]

前述の横転受け身に対するヒップブレスによる受け身確定を避ける相手は……

横転受け身のスキを狙うタイミングで技を重ねた場合、後方に素早く離れる後転受け身によって攻撃を回避されてしまうことがほとんど。その代わり、後転受け身を読み切れば、ダッシュで追い掛けて攻撃を決められる、というのが基本的な攻防となる。なお後転受け身の前半は空中判定だが、後半はしゃがみ状態の地上判定。ここに浮かせ技などをたたき込むのが理想的だ。

受け身確定のスキを狙う技の発生が遅い場合、最速でその場起きからのガードが間に合うこともある。レイヴンのハーケンキック（◎⊗・）→ハーケンキック→サイスヒール（◎⊗・）がこれに該当するぞ。

壁やられ・中後も狙いどころ!

ストマックブロー（◎⊗）から[illegible]横転受け身に重なり、受け身確定になる。

横転受け身もできず、その場起きも間に合わないので、[illegible]受け入れるしかない。

例えばブライアンであれば、壁やられ中にワンツーストマ[illegible]

壁やられ中の後は後転受け身を取ることができないため、ダウン状態に当たる技で受け身確定を狙えば、相手に逃れる術は無い。ただし、壁に張り付いた位置、向きを基準にして横転するため、軸がずれやすい。通常時よりも左右両方の受け身に技を重ねるのが困難となっている。

なお、受け身を取らなかった相手に攻撃を決めた場合は、うつ伏せ相手頭側やられとなり、ヒット効果が変わる技が存在する点に注意。例えば、ジャック5のヒップブレスはあお向けダウンの相手に決めると特殊なやられとなって受け身を取られないが、うつ伏せ時は受け身が可能なのだ。

特殊な受け身について

「空中裏返し」後の受け身

ジャック5のロケットアッパーで相手を裏返した後、受け身に目掛けて……、

メガトンスイープ（◎⊗）で受け身確定。コンボ前の軸ずれによる影響も受けにくい。

空中裏返し効果を持つ技は非常に少ないが、横転受け身方向を限定できるのが強み。

ブライアンのストマックブロー（◎⊗）、ローキック・ストマックブロー（◎⊗）、ジャック5のロケットアッパー（◎⊗）、マードックのコングラッシュ2発目（◎⊗）を空中で決めると、相手を裏返して特殊なやられを誘発する。この後やられた側はパンチ、キックどちらのボタンで受け身を取っても、必ず裏返った後の「左半身側」に横転する。そのため、攻め側が相手の左半身側に強い技を使うことで、通常よりも容易に受け身確定を狙うことができる。

相手足側うつ伏せやられ後

疾歩で剛掃腿。フェンが1P側で相手がパンチ受け身（右側）を取るとガード可能。

しかし、フェンが2P側に居て相手がキック受け身（右側）を取ると、何と受け身確定に。

剛掃腿ヒット後、疾歩連弾1発目で相手をうつ伏せにできる。ここから——

相手が足側に居るうつ伏せやられの後は、1P・2P共通でパンチボタンによる横転受け身の方がキックボタンによる横転受け身に比べて動作が短い。しかし、横転方向はキャラの居る位置に準ずるため「同じタイミングで技を出しても、1P・2Pで受け身確定になるか否かが変わる」という現象が起こる。

●例：フェンで剛掃腿（◎⊗）→疾歩連弾1発目（立ち途中⊗）→剛掃腿は、相手が左側に居てキック受け身を取ったときのみ受け身確定となる。

TEKKEN事典 横転受け身補足：相手があお向けやられのとき、真横に位置しておくと、ヘッドスプリング受け身が取れず、後ろ方向を入力しても横転受け身（相手から見て左側）となる特殊な状況が生まれる。代表的なのが、レイヴンのトルネードディザスター（◎⊗）→ハーケンキック（◎⊗）の後。この後のハーデスヒール（◎⊗）を後転受け身で回避しようとしても横転になるため、回避できない。

対キャラ攻略

VS.ニーナ・ウィリアムズ

VS. NINA WILLIAMS

アッパーストレートからの攻めとダウンを奪ってからの起き攻めで猛威を振るうニーナ。きっちりした対策を立てなければ、一方的な試合展開になりかねない。

Text:タケヤマ

アパストの脅威を凌ぎ切れ!

ニーナのアッパーストレート(⊗●⊗●/以下アパスト)をガードした後は、こちらが大幅に不利な状況。打撃技はおろか、横移動ですら派生技のスパイダーニー(⊗●⊗●)につぶされて、投げコンボによる二択(抜け●⊗または●⊗)を仕掛けられてしまう。

しかし、ここでスパイダーニーを恐れて立ちガードをしているだけではニーナの思うツボ。スパイダーニーが来ていた場合は諦めて、それ以外の選択肢にダメージを与える行動を作る必要がある。

まず、第一にオススメの選択肢はバックダッシュ。再度のアパストやワンツーパンチ、レイプキック(⊗●⊗●)の1発目を空振りさせることができるので、発生の早い技を出しておけば続く2発目の技にカウンターを取ることができる。ほかの選択肢と違って、スパイダーニーがきていた場合にもガードが可能なのも心強い。

また、バックダッシュしゃがみという選択肢ならば、アパストやワンツーパンチの2発目、下段攻撃&投げをすべてしゃがんで反撃することが可能なので、強力な立ち途中攻撃を持つキャラは積極的に狙っていきたいところだ。

次にオススメなのが横移動。左横移動はアパストを避けやすく、場合によってはスパイダーニーも避けることから、ライジングトーキック(⇩⊗●)などを出せば、投げやレッグスイープもくらわない。

立ち⊗系のカウンターヒットから大ダメージを狙えるキャラには、絶好の場面。

アッパーストレート→アッパーストレートの連係は、バックダッシュで1発目をスカせる。

前ダッシュや横移動で立ち状態を作り、最大ダメージを見込める浮かせ技を決めよう。

レッグスイープをガードした後はボーナスタイム。この技のガード率が生死を分ける。

反撃ポイントを見逃すな!

連係で押されてしまいがちなニーナ戦。反撃がきっちりしていないと勝ち目は薄い。

まず、立ち途中⊗●やPKコンボ~アサシンブレード(⊗●⊗●)、ルーイナスヒール(⊗●⊗●)といった技は一見硬直が少ないが、実際にはワンツーパンチ程度の反撃が確定するので覚えておこう。

また、立ち回りで多用される下段技のレッグスイープ(⇩●⊗または●しゃがみ状態から●⊗)はガードすればこちらが大幅に有利な状況となるので、距離が離れている場合でも前ダッシュ~ライジングトーキックなどを余裕を持って決められるぞ。

また、レッグスイープとライジングトーキックがかち合った場合は、お互いに空振りすることがある。このとき、硬直が解けたら再度ライジングトーキックを出そう。ニーナ側はまだ硬直が解けていないので確実にヒットする。

■対ニーナ 主要技ガード後の確定反撃リスト

キャラ \ 技名	①リフトショット	②スパイダーニー(※のジャスト入力失敗時)	③シットスピン&ライトアッパー	④キリングブレード
レイヴン	立ち⊗	立ち⊗	クルセイダー(⊗)	ヒュドラバインド・ハイ2発止め(【⊗⊗】)
アスカ	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
フェン	➡入れ疾火連弾(➡⊗⊗⊗)	掀寸靠(⇦⊗)	飛天脚(⇩⊗)	側踢腿(⇧⊗)
ジャック5	ストレート~エルボー(⊗⊗)	タイタンダンプ(⇧⊗)	右アッパー(⇧⊗)	右アッパー(⇧⊗)
ジン	逆突き~上段後ろ回し蹴り(⊗⊗)	飛び二段蹴り(⇩⊗)	飛び二段蹴り(⇩⊗)	飛び二段蹴り(⇩⊗)
ファラン	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
シャオユウ	➡入れ雀連砲(➡⊗⇩⊗)	鳳凰双連腿(⇦⊗)	挑打連掌(⇧【⊗⊗】)	挑打連掌(⇧【⊗⊗】)
ジュリア	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
クリスティ	ワンツーパンチ(⊗⊗)	コンビナソ・マウン(⇧⊗⊗)	コンビナソ・マウン(⇧⊗⊗)	ビリバ(⇧⊗)
レイ	➡入れワンツーパンチ(➡⊗⊗)	➡入れ虚環脚1発止め(⊗)	ライジングトゥーキック(⇩⊗)	昇流脚(⇦➡⊗⬅)
スティーブ	➡入れライトニングコンビネーション(➡⊗⊗⊗)	クイックフックプレッシャー(⇦⊗⊗)	ライトアッパー(⇧⊗)	ライトアッパー(⇧⊗)
ニーナ	フロントキック(⇧⊗)	レプラホーンキック(⇨⊗)	右アッパー(⇧⊗)	レプラホーンキック(⇨⊗)
カズヤ	➡入れ鬼哭連拳(➡⊗⊗⊗)	風神拳(⇨☆⇩⬊⊗)	風神拳(⇨☆⇩⬊⊗)	風神拳(⇨☆⇩⬊⊗)
リー	➡入れワンツーミドル(➡⊗⊗⊗)	ミストウルフコンビネーション(⇦⊗⊗)	シルバーニー(⇩⊗)	(近)シルバーニー(⇩⊗)、(遠)アシッドストーム(⇨⊗×5⊗)
ポール	鉄山靠(⇩⊗)	鉄山靠(⇩⊗)	双飛天脚1発止め(⇩⊗)	双飛天脚1発止め(⇩⊗)
ロウ	スピンキックコンボ2発止め(⊗⊗)	➡入れスピンキックコンボ2発止め(➡⊗⊗)	ライジングトゥーキック(⇩⊗)	右アッパー(⇧⊗)
キング	➡入れ掌底(⊗⊗)	エルボーフック(⇧⊗⊗)	ライジングトゥーキック(⇩⊗)	ブルータルサイクロン(⊗⊗)
マードック	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
ヨシミツ	三散華(⊗⊗)	➡入れ三散華(➡⊗⊗)	隼(⇩⊗)	卍裏拳・壱(⇨⊗)
ブライアン	PKコンビネーション(⊗⊗)	ジェットアッパー(⇨⇦⊗)	ジェットアッパー(⇨⇦⊗)	ジェットアッパー(⇨⇦⊗)
アンナ	➡入れワンツーパンチ(➡⊗⊗)	レフトミドルキック&ライトハイキック(⇧⊗⊗)	レフトミドルキック&ライトハイキック(⇧⊗⊗)	ステップインアッパー(⇧⊗)
ペク	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
ロジャー	➡入れワンツーパンチ(➡⊗⊗)	立ち⊗	ライジングトゥーキック(⇩⊗)	エアーズロック(⇨⊗⊗⊗)
ブルース	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
ワン	連拳衝腿(⊗⊗)	連拳衝腿(⊗⊗)	連拳衝腿(⊗⊗)	大纏崩捶(⇧⊗⊗)
クマ&パンダ	ストレート~エルボー(⊗⊗)	➡入れ立ち⊗	右アッパー(⇧⊗)	熊三宝籠1発止め(⇩⊗)
ガンリュウ	閻魔突っ張り2発止め(⊗⊗)	電車道(⇧⊗⊗)	電車道(⇧⊗⊗)	突き上げアッパー(⇧⊗)
[illegible]	[illegible]二段(⊗⊗)	風神拳(⇨☆⇩⬊⊗)	風神拳(⇨☆⇩⬊⊗)	風神拳(⇨☆⇩⬊⊗)、破碑打ち(⇦⊗)

TEKKEN事典 VS.ニーナ補足:吉光の隼(⇩⊗)のように、立ち●を潜る性能のある技は、アパストの1発目を横移動しつつヒットさせるのに最適。また、仁の受け流し(⇦●)やクリスティのバルセロス(⇦●)もアパスト対策として有効だ。仁はスパイダーニーを受け流せば飛び二段蹴り(⇩⊗)が確定するので覚えておこう。一方、バルセロスはアパストやスパイダーニーを避けつつヒットする。

対キャラ攻略

VS. 花郎(ファラン)

VS. HWOARANG

ファラン戦では細かい下段攻撃とフラミンゴを駆使した連係に惑わされること無く、的確に対処することが肝心。連係途中で上段攻撃が来るポイントも覚えること。

Text:ミシマスター

フラミンゴには冷静に対処

フラミンゴへの対処法の基本は、まず立ちガードに徹することだ。なぜなら左右のフラミンゴ派生は、ダメージの大きい下段攻撃が発生の遅いフラミンゴレフト～ライトスイープしかないためだ。この技だけに集中して立ちガードしていれば、大ダメージを受けることはまず無い。

レフトフラミンゴ状態のときには、立ちガードを崩す手段としてフラミンゴレフトロー＆ライトハイを多用されることがある。1発目ヒット時に2発目をしゃがもうとすると連続ヒットしてしまうので注意しよう。この技の2発目をガードした後はしゃがみ●を出せばライトジャブとフラミンゴライトヒールをつぶすことができる。立ちガードと併せて使っていこう。

フラミンゴ移行技はそのほとんどが上段攻撃。中でもレフトキックコンボ2(3)発目～右掛け蹴り、ライトキックコンボ、ヴォルカノンなどは多段攻撃で分かりやすい。これらの技を見たらすぐにしゃがみ入力をしておき、上段のフラミンゴ移行をしゃがんだらすぐに反撃を決めよう。

ファラン有利のフラミンゴ状態だが、ここは立ちガードを崩す手段に注意しよう。

上段攻撃をしゃがんだら、ライジングトゥーキック(●)などの反撃を決めよう。

フラミンゴに移行される前に技自体をつぶしてしまうのが一番手っ取り早い方法だ。

下段始動の連係に対処する

シャープクレイモアはヒットするとファラン側が有利な状況となり、ガードしても確定反撃はトゥースマッシュ程度というやっかいな下段攻撃だ。ヒット後にヴォルカノンを出されると割り込むことができないので、ここでは素直にガードを固めよう。

スイープキックのヒット後は、わずかにファランが有利。ここから踵落としを出されると立ち●の発生が遅いキャラは割り込めないが、右横移動でかわすことが可能。スイープキックが近距離でヒットした場合は、軸ずれの関係で遅い立ち●でも踵落としに割り込めるので覚えておこう。

カットロー～ライトフラミンゴはヒット後にフラミンゴライトヒールを出されると割り込むことができず、ここで暴れると空中コンボで体力の半分近くを減らされてしまう。カットローヒット後は絶対に手を出してはならない。

ここで手を出していては、いつまでたってもファランには勝つことができないぞ。

ダウン状態の相手にもヒットするため、起き攻めなどでも多用されるカットロー。

■対ファラン　主要技ガード後の確定反撃リスト

①　②　③　④

キャラ ＼ 対象技	①レフトプラズマブレード(●)	②プラズマブレード(右構え中に●【●●】)	③ハンティングヒール(右構え中に●➡●)	④カットロー(●)
レイヴン	クルセイダー(●)	立ち●	マインゴーシュ(立ち途中に●)	ライジングトゥーキック(⇩☆●)
アスカ	立ち●	立ち●	トゥースマッシュ(立ち途中に●)	[illegible]
フェン	飛天脚(⇩●)	➡入れ疾火連弾(➡●●●)	蹬脚(立ち途中に●)	ライジングトゥーキック(⇩☆●)
ジャック5	右アッパー(●)	フロントキック(●)	トゥースマッシュ(立ち途中に●)	[illegible]
ジン	飛び二段蹴り(⇩●)	逆突き～上段後ろ回し蹴り(●●)	トゥースマッシュ(立ち途中に●)	ライジングトゥーキック(⇩☆●)
ファラン	右アッパー(●)	右半月蹴り(●)	踵落とし(立ち途中に●)	ライジングトゥーキック(⇩☆●)
シャオユウ	挑打連掌(⇧【●●】)	➡入れ雀連砲(➡●⇩●)	蒼空砲(立ち途中に●)	鳳凰連脚1発止め(鳳凰の構え中に⇩●)
ジュリア	双起脚(●)	[illegible]	蒼空砲(立ち途中に●)	大纏崩捶(●)
クリスティ	コンビナソ・マウン(⇧●●)	ワンツーパンチ(●●)	しゃがみ●	ライジングトゥーキック(⇩☆●)
レイ	ライジングトゥーキック(●)	➡入れワンツーパンチ(●)	立ち途中●	[illegible]
スティーブ	ライトアッパー(⇧●)	➡入れライトニングコンビネーション(➡●●●)	イーグルクロウ(立ち途中に●●)	スカイハイ(⇩●)
ニーナ	右アッパー(●)	フロントキック(●)	立ち途中●～ワンツーパンチ	[illegible]
カズヤ	風神拳(⇨☆⇩●)	➡入れ鬼哭連拳(➡●●●)	ダブルアッパー(立ち途中に●●)	風神拳(⇨☆⇩●)
リー	[illegible]	➡入れワンツーミドル(●)	[illegible]	[illegible]
ポール	双飛天脚1発止め(⇩●)	鉄山靠(⇩●)	トゥースマッシュ(立ち途中に●)	ライジングトゥーキック(⇩☆●)
ロウ	ライジングトゥーキック(●)	[illegible]	トゥースマッシュ(立ち途中に●)	[illegible]
キング	ライジングトゥーキック(⇩●)	➡入れ掌底(●●)	トゥースマッシュ(立ち途中に●)	ライジングトゥーキック(⇩☆●)
マードック	クイックエルボースティング(●●)	クイックエルボースティング(●●)	ローキック(しゃがみ状態で●)	ライジングトゥーキック(⇩☆●)
ヨシミツ	隼(⇩●)	三散華(●●)	トゥースマッシュ(立ち途中に●)	卍裏拳・壱(⇨●)
ブライアン	ジェットアッパー(⇨⇧●)	PKコンビネーション(●●)	ニークラッシュ(立ち途中に●)	アトミックブロー(立ち途中に●ヒット後⇨●)
アンナ	レフトミドルキック&ライトハイキック(⇧●●)	➡入れワンツーパンチ(➡●●)	トゥースマッシュ(立ち途中に●)	クイックサマーソルト(しゃがみから⇩●)
ベク	右アッパー(●)	バックナックルコンビネーション(●)	[illegible]	[illegible]
ロジャー	ライジングトゥーキック(⇩●)	➡入れ立ち●	トゥースマッシュ(立ち途中に●)	ライジングトゥーキック(⇩☆●)
ブルース	ライジングトゥーキック(●)	[illegible]	トゥースマッシュ(立ち途中に●)	[illegible]
ワン	連拳衝腿(●●)	連拳衝腿(●●)	立ち途中●→連撃衝腿(●●)	大纏崩捶(⇧●●)
クマ&パンダ	右アッパー(●)	➡入れ立ち●	トゥースマッシュ(立ち途中に●)	[illegible]
ガンリュウ	電車道(⇧●●)	閻魔突っ張り2発止め(●●)	トゥースマッシュ(立ち途中に●)	突き上げアッパー(⇧●)
デビルジン	風神拳(⇨☆⇩●)	裏拳二段(●●)	踵落とし(立ち途中に●●)	風神拳(⇨☆⇩●)

TEKKEN事典 本文中の技コマンド：フラミンゴレフトスイープ(左足上げ中に⇧●)、フラミンゴレフトロー&ライトハイ(左足上げ中に⇧●●)、ライトジャブ(右足上げ中に●)、フラミンゴライトヒール(右足上げ中に⇧●)、レフトキックコンボ2発目～右掛け蹴り(●●●)、ライトキックコンボ(●●●●)、ヴォルカノン(右構え中に●●)、シャープクレイモア(横移動中に●)、スイープキック(⇧●)、カットロー(⇧●)

対キャラ攻略

VS. 王 椋雷（ワン・ジンレイ）

VS. WANG JINREY

タイムリリースキャラの中でも、強キャラとして格付けされているワン。巷の使用率があまり高くないだけに、知識をなるべく身に着けて対戦に臨みたい。

Text:垂れ◯巌竜

カウンター狙いに気を付けろ！

強キャラの名を欲しいままにしている理由として、発生の早い立ち◯からのけかせ技（通天砲（◯◯◯））と簡単で攻撃力の高い空中コンボの存在が挙げられる。通天砲は初段カウンターヒットで全段連続ヒットしてしまうので、立ち◯をカウンターでもらわないように立ち回るのが基本だ。井雷脚（⇩➡◯）や竜巻掃腿（⇩◯◯）、跌叡井雷脚（⇩◯◯）の2発目をガードした後は特に注意が必要。ガード後の状況はワン側が有利なので、不用意に手を出しては相手の思うツボ。しゃがみステータスの技を合わせたり、通天砲をガードしてから反撃を決めていこう（確定反撃表参照）。攻める際の注意点は、スキの少ない技をガードした後など、ここぞの連係の割り込みに通天砲を出すワン使いが多いということ。立ち合いではしゃがみステータスの技を多めに組み込んでおくといい。しゃがみ◯やローキック系の下段攻撃は、読まれると下段さばき→大纏崩捶→空中コンボで体力の半分を奪われてしまう。下段攻撃を出すときはワンのパターンにならないように。

この技をガードしたら注意。しゃがみステータスの技を出して、立ち◯を潰そう。

通天砲に対して、しゃがみステータスの技でカウンターを狙うのも効果的だ。

対戦中にワナを仕掛けるのも重要。ワンが手を出したくなるような状況を作り

残月をくらってしまったら

ワンの主力の投げである残月（◯◯◯）をくらってしまうと、前ダッシュ→通天短砲を決められてしまう。その後の空中コンボを含めると体力の半分以上を持っていかれてしまうので非常に危険だ。しかし、ワン側もこの連係を最速でつなぐことが難しく、入力が甘かった場合はこちらがジャンプ入力をしておけば通天短砲を空中でくらうことができる。こうなれば空中コンボで追加ダメージを与えられることは無いので、残月後はとりあえず◯方向にレバーを入れてミスを願おう。吉光の卍あぐら（◯◯）、レイの寝る系の動作（◯◯）、または（⇩◯）、キングのムーンサルトボディプレス（◯）など、即座に空中判定になる技を持つ一部のキャラは、残月をくらった後にその技を出すことで通天短砲を確実に空中ヒットにできることも覚えておきたい。また、スティーブのクイックターン（◯）は、ワンが最速で通天短砲を出してこなければかわすことができる。こちらはノーダメージで切り抜けられるので、スティーブ使いはぜひ狙っていこう。

最も重要なのは残月を投げ抜けすること。すぐに◯を押せるように指を配置しよう。

■対ワン　主要技ガード後の確定反撃リスト

キャラ＼対象技	①崩拳（⇩⇦➡◯）	②通天砲3発目（◯◯◯）	③後掃落襲脚2発目（しゃがみ状態で◯◯◯）	④猿手脚（◯◯）
レイヴン	（近）ランスキック（⇨◯）	（3フレーム前進後）立ち◯、（前ダッシュ）ワンツーパンチ（◯◯）	クルセイダー（◯）	立ち◯
アスカ	褪ぎ祓い（⇨◯）	フロントキック（⇧◯）	圧到（◯）	[illegible]
フェン	獄寸靠（⇦◯）	獄寸靠（⇦◯）	獄寸靠（⇦◯）	獄寸靠（⇦◯）
ジャック5	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
ジン	右中段前蹴り（⇨◯）	飛び二段蹴り（⇩◯）	飛び二段蹴り（⇩◯）	逆突き～上段後ろ回し蹴り（◯◯）
ファラン	（近～中）レフトブラズマブレード（⇧◯）	サイドキックコンボ1発止め（⇧◯）	プッシング（⇨◯）	右半月蹴り～右構え（⇦◯）
シャオユウ	里合腿（⇨➡◯）	鳳凰双連腿（⇦◯）	挑打連拳（⇧【◯◯】）	➡入れ雀連砲（➡◯⇩◯）
ジュリア	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
クリスティ	（近）ピリバ（⇧◯）	コンビナソ・マゥン（⇧◯◯）	ピリバ（⇧◯）	コンビナソ・マゥン（⇧◯◯）
レイ	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
スティーブ	ドラゴニックハンマー（⇨⇨☆◯）	クイックフックプレッシャー（⇦◯◯）	ライトアッパー（⇧◯）	クイックフックプレッシャー（⇦◯◯）
ニーナ	（近）レプラホーンキック（⇨◯）	レプラホーンキック（⇨◯）	右アッパー（⇧◯）	アッパーストレート（⇧◯◯）
カズヤ	ダッシュ最速風神拳（⇨☆⇩⇧◯）	風神拳（⇨☆⇩◯）、踵切り（⇧◯◯）	風神拳（⇨☆⇩◯）	鬼足風神拳（⇨☆⇧◯）、踵切り（⇧◯◯）
リー	（近）トリプルファング（⇦◯◯）、（中）インパルスショット（⇨◯）	ミストウルフコンビネーション（⇦◯◯）	シルバーニー（⇩◯）	スピンキックコンボ2発止め（◯◯）
ポール	万聖龍砲拳（⇨➡◯ヒットorガード時◯）	鉄山靠（⇩◯）	双飛天脚1発止め（⇩◯）	鉄山靠（⇩◯）
ロウ	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
キング	トラースキック（⇦◯）	ライトストレート→レフトアッパー（◯◯）	エルボーフック（⇧◯◯）	➡入れ掌底（➡◯◯）
マードック	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
ヨシミツ	吹雪（⇨➡◯／前ダッシュ長め）	隼（⇩◯）	ステップインアッパー（⇧◯）	三散華2発止め（◯◯）
ブライアン	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
アンナ	アガベイトアロー（⇩◯）	アッパーストレート（⇧◯◯）	ステップインアッパー（⇧◯）	アッパーストレート（⇧◯◯）
ベク	（近）ヒールランス（⇦◯）、（中）スカルクラッシュ1発止め（◯）	スカルクラッシュ1発止め（◯）	ヒールランス（⇦◯）	バックナックルコンビネーション（◯◯）
ロジャー	ダイナミックスマッシュ（⇨➡◯）	フィンキック（⇧◯）	ライジングトゥーキック（⇩◯）	➡入れワンツーパンチ（➡◯◯）
ブルース	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
ワン	崩拳（⇩⇦➡◯）	連拳衝腿（◯◯）	大纏崩捶（⇧◯◯）	連拳衝腿（◯◯）
タマ&パンダ	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
ガンリュウ	送り出し（⇩◯）	電車道コンボ2発止め（⇧◯◯）	突き上げアッパー（⇧◯）	電車道コンボ2発止め（⇧◯◯）
デビルジン	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

TEKKEN 事典　VS.ワン補足：壁を背負った状態で後掃落襲脚を当てられた場合、起き上がろうとすると次の後掃落襲脚の1発目が空中ヒットしてしまい、再度2発目でたたき付けられて同じ状況になってしまう。一度おとなしくダウン状態で後掃落襲脚の1発目をくらい、2発目の前に受け身を取ろう。受け身で後掃落襲脚の2発目をかわしたらトゥースマッシュなどの発生の早い攻撃で反撃できる。

知って得する小ネタが満載!!

キャラ別ワンポイントテクニック集

Text:ロッソ

前作をほうふつさせるジャスト入力技の数々や、知らず知らずのうちに使われているかもしれない強力な受け身確定連係など、実践で役立つ小ネタが満載！　マスターして戦力アップを図ろう。

ハンティングホークの硬直変化

ハンティングホーク（　）は3段技なのだが、初段がガードされていた場合には2発目で止まってしまうという特性がある。そして、注意したい点が一つ。3発目のコマンドまで入力して出した場合には2発止めの硬直が変化し、ジャブの発生が遅いキャラ以外には反撃を受けてしまうのだ。よってこの技を出す場合は、「2発目までを入力して、ヒットしていた場合のみ3発目を入力する」ということを心掛けたい。レフトフラミンゴ中に出せるハンティングホークも同様の性能になっているので覚えておこう。

ガードさせて有利な技であるハンティングホークも、3発目まで入力していると

せっかくガードさせても、発生の早いジャブによる反撃を受けてしまう。ヒット確認を忘れずに！

蒼空砲からのダメージアップ連係

シャオユウ、ジュリア、ワンが持つ蒼空砲（立ち途中に　）がヒットした後に、受け身を取る相手に対してダメージアップを図れる連係を紹介しよう。

まずシャオユウは、蒼空砲ヒット後に少しだけ前ダッシュしてから、挑打連掌（　）を2発目が当たるように重ねるというもの。ダウン状態を維持されていた場合にもヒットする。

ジュリアは蒼空砲ヒット後、すぐに閃身後掃連腿1発止め（　）を出すだけで相手の受け身に重なる。ただし、相手が受け身を取らずにその場で起き上がった場合はガードされてしまうので注意しよう。また、難度は上がるが前ダッシュしてから大纏崩捶（　）を決めることも可能だ。

最後に、ワンは蒼空砲後に受け身を取る相手に竜巻投げ（　）を即座に重ねよう。もしガードされたとしても有利になるので、積極的に狙っていける。

逆立ちからの選択肢が追加！

逆立ちからの派生技である、クイックジャブ～ガファンコト（逆立ち中に　～　）。このガファンコトのモーションの出始めにタイミングよく　を入力することで、ガファンコトのモーションをキャンセルしてビリバを出せることが分かった。初段のクイックジャブがカウンターヒットしていた場合には続くビリバまで連続ヒットするので強力！　また、通常のビリバと同様に、技後に　入力することでしゃがみ状態に移行することも可能だ。ただし、しゃがみ状態に移行した場合は相手を浮かせられない。

逆立ちからの新技であるクイックジャブから…

何と空中コンボ始動技のビリバが出せる！　入力するタイミングが難しいので要練習だ。

レイヴンとロジャーの強力な受け身確定連係

トルネードディザスターなどの下段攻撃で相手を転倒させたら、ハーケンキックで追い打ち。

その後、相手の受け身に合わせてサイスヒールを重ねる！　狙える場合は結構多いぞ。

ロジャーは空中コンボで適度に刻んでおき、カンガルースタンプで強襲！

相手の背後からカンガルースタンプがヒットしたら、シュリンプキックまでワンセット。

レイヴンは受け身確定を狙う場面が豊富。トルネードディザスター（　）やハーケンキック（　）、ブラッディバスソー（　）などの相手を転ばせる下段攻撃から狙うのが基本だ。手順は上記の技がヒットした後にハーケンキックで追い打ちし、その後受け身を取る相手にサイスヒール（　）を重ねるというもの。受け身後のガード不能時間に合わさり、相手はガードできない。サイスヒール後にも同じような状況を作り出せるぞ。ただし、相手が受け身を取らず、最速でその場起き上がりをした場合はサイスヒールをガードされてしまう。サイスヒールはスキが大きく、反撃を受けてしまうので注意。

ロジャーの場合は、受け身に重ねる技にカンガルースタンプ（　）を使っていく。空中コンボで適度に刻んでおいてから受け身に合わせて出すことで、相手の背後からヒットさせることが可能。その後にシュリンプキック（背向け中　）や振り向きジャンプキックまで確定するため期待ダメージは非常に大きい。難度も非常に低いので、実戦でドンドン狙っていこう。

TEKKEN 事典　**カズヤの受け身確定**：カズヤにも受け身確定連係が一つあるので紹介しよう。1P側に居るとき、奈落旋風（　）ヒット後にパンチ受け身を取る相手には、最速で出す[illegible]（　）の2発目がちょうど受け身に重なりヒットする。2P側に居るときは、キック受け身を取られた場合に上記の受け身確定を狙えるぞ。トドメの一発に使ってみてはいかがかな？

鬼八門後の自動前ダッシュに注目！

鬼八門（立ち途中に）のコマンド完成後にすぐ⇨入力をしておくことで、技終了後、自動的に前ダッシュが出る。これを利用することで、空中コンボの締めに鬼八門を使った場合などに鬼八門→ステップイン→下段後ろ回し蹴り（）というコンボが可能になる。主に残心・弐から出せる下段攻撃である右下段後回し蹴り・弐（残心・弐中に）ヒット後のコンボにオススメだ。

鬼八門後に⇨入力して前ダッシュ。技後の硬直が解消されるうえに、相手との距離も詰められる。

鬼八門2発目で地面へたたき付けた相手に、普段は確定しない右下段回し蹴りを決められるぞ！

魔神拳側面ヒットからの攻め

本作でクリーンヒット時の効果が回復可能の腹よろけに戻ってしまい、弱体化してしまった感のある魔神拳（立ち途中に）。しかし、相手の側面から魔神拳をクリーンヒットさせた場合は、何とよろけ回復が不可能になる！　また、魔神拳ヒット後の特殊なスタン効果は変わっていないため、距離次第では、再度魔神拳につなぐことで同じ状態を作り出すことができる。

これを利用すれば、魔神拳→魔神拳→魔神拳→風神拳（⇨☆⇩）といった驚異のコンボが可能に。なかなか狙える場面は少ないが、決まりさえすれば相手の体力が満タンからでも一気にK.O.できる可能性があるぞ！！

相手の側面から当てることができれば、よろけ回復が不可能になる魔神拳を3回入れた後の魔神拳でこの減り。狙うしかない！

フリッカージャブからの新たな選択肢！

フリッカージャブ（フリッカー構え中に）後に⇦をタイミングよく入力すると、硬直をキャンセルして、即座にクイックターンに移行可能。スピットファイアコンビネーション（フリッカー構え中に）2、3発止めからも可能だ。クイックターンからはターンパンチ（）やターンカッティングクリーク（）など、通常のクイックターンからの派生技を出せる。

主に用途は空中コンボか？ フリッカージャブを出した後に⇦をタイミング良く押して……

クイックターンに派生してターンパンチ！ クイックターンの入力タイミングは易しい方だ。

トラップライトブローからダメージアップ！

パンチ技をさばくフェイクステップ（⇦）。そこからの派生技であるトラップライトブロー（フェイクステップ成功後に）後の追撃は、今まではドラゴンラッシュ1発止め（⇦）程度だった。しかし、本作ではチャージブロー（チャージドラゴン中⇨）や、チャージドラゴンキャノン（チャージドラゴン中）で追撃可能。チャージブローはジャック5などの大型キャラ以外には入りにくいので注意。基本的にはキャラを問わずに入るチャージドラゴンキャノンを使っていこう。ちなみに、壁際でトラップブローに成功した場合は距離が離れず、サマーソルトキックなどの大技も決められる。

トラップライトブローヒット後は、相手との距離が大きく離れる。

チャージドラゴンキャノンで追撃。強を狙えるのも魅力。

空中ガードの驚異的な性能

飛空（）や風神ステップからの特殊ジャンプ（⇨☆⇩）中に可能な空中ガード。これに成功した場合、デビル仁側の硬直がガード直後に無くなり即座に行動できる。つまり、普段はガード後に反撃の入らない技や、相手側が有利になる技にも反撃可能！　空中ガード時にレバーニュートラルの場合はしゃがみ状態、方向を入れていた場合は立ち状態となることも覚えておこう。

ガードするとブライアン側が有利になるチョッピングエルボー（⇦）でさえ……。

空中ガードしてしまえばこの通り。これで相手も怖くてヘタに手が出せないはずだ。

あお向けに寝るからの高速後転

通常時はあお向けに寝る（⇩）からは後転行動が制限されており、ある程度の時間が経過しないとできない仕組みになっている。

しかし、あお向けに寝た状態から素早く⇩⇧⇦と入力することで、あお向けに寝るの硬直がキャンセルされ、素早く後転することが可能。これを活用すれば、素早く回避行動に移ることができる。入力タイミングはレイの頭が地面に着いた後を目安にしよう。

ただし、コマンド入力に失敗した場合は、すぐにその場起きの動作になってしまうためリスクが伴う。相手が技を重ねていた場合には背を向けた状態で攻撃をくらってしまうので注意。

後転行動は制限されており、すぐに出すことができないが

入力すればすぐ出せる。これで素早く下がることも可能。

TEKKEN 事典　**空中ガード対策**：デビル仁の空中ガードへの対策を少し書いておこう。飛空を出されたときは、デビル仁の着地を待って下段攻撃を出せばガードされることがない。一方の風神ステップ中の特殊ジャンプは、これといった弱点が見当たらない……。しかし、キングとマードックの空中投げならば確実にダメージを与えることが可能なので、覚えておこう。

アーケードニュースアナライズ

2月といえば、1年を通して一番冷え込む時期。体調管理はしっかりしたいところです。 さて今月は、いよいよ開催が迫ったAOU 2005 アミューズメント・エキスポの情報を始め、海外で人気爆発の『ストII』コミックや、意外(?)なあの人の1日店長代行など、情報盛りだくさんでお届け。ゲームにかける情熱で寒さを吹き飛ばそう!

News

AOU 2005 アミューズメント・エキスポ開催迫る!

今年はどんな新作にお目にかかれるのか!? 2月19日(土)は幕張メッセに急げ!

http://www.aou.or.jp/04/expo/expo2004.htm

2005年2月18日(金)～19日(土)の二日間、千葉・幕張メッセにて、AOU 2005 アミューズメント・エキスポが開催されるぞ!(一般公開日は2月19日のみ)詳細に関しては右のカコミ、会場内のレイアウトは下図を参照してほしい。期待の新作が遊べる上、隠し球となる新作の発表もあるかも!? ぜひ会場に足を運んでみよう!

AOU 2005 アミューズメント・エキスポ開催要項

■名称:AOU 2005 アミューズメント・エキスポ
■テーマ:「アミューズメント文化のさらなる発展をめざして」
■開催期間:2005年2月18日(金)10:00～17:00(会員招待日)
2月19日(土)10:00～17:00(一般公開日)
■会場:千葉県千葉市美浜区中瀬2-1 日本コンベンションセンター(幕張メッセ)1～3ホール
■主催:社団法人全日本アミューズメント施設営業者協会連合会(略称AOU)
■入場料:当日券/大人、中高生1,000円(小学生以下、60才以上は無料)
※割引引換券(関東地区のAOU会員店舗で配布)持参の場合は、大人、中高生700円
■お問合わせ:03-3253-5671(社団法人全日本アミューズメント施設営業者協会連合会エキスポ実行委員会事務局)

このポスターがAOU会員店舗の目印。近くのゲームセンターで探してみよう。

『VF4 FT』の発表などで、大いに盛り上がった去年。今年はどんな新作にめぐり会えるのだろうか?

※写真はAOU 2004 アミューズメント・エキスポのものです。

PRESENT! AOU事務局様から、AOU 2005(2月19日一般公開日分)の入場券をペアで10組20名様分いただきました。詳しい応募方法は、62ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

Release

米国発『ストII』のコミックが絶賛発売中!

国内のみならず、アメリカでも高い人気を誇る『STREET FIGHTER』シリーズ。去る2004年12月25日に、全米で人気のアメリカンコミックの日本語翻訳版が発売されたぞ!

このコミックを手掛けているのは、何と『CAPCOM FIGHTING Jam』でエンディングを手掛けている「UDON社」。UDON社の実力派アーティストたちはもちろん、ゲストとしてジョー・マデュレイラ、アダム・ウォーレン、ケビン・ラウなどアメコミ界の巨匠が参戦。本編を補完するショートストーリーを手掛けている。

『ストII』シリーズのキャラたちはもちろん、ナッシュ、さくら、ローズなど、『ZERO』シリーズのキャラたちも続々登場。リュウを主軸に、壮大なストーリーが展開されるぞ。2005年3月にVol.2が発売予定なので、そちらも要チェック!

STREET FIGHTER THE COMIC Vol.1
2004年12月25日発売(絶賛発売中)/B5変形判/ISBN4-906582-39-7/定価2,300円(税込)/フルカラー/全192ページ

PRESENT! カプコン様から、「STREET FIGHTER THE COMIC Vol.1」を4名様分いただきました。詳しい応募方法は、62ページの読者プレゼントをコーナーをご覧ください。

Release

『RAIDEN FIGHTERS』の攻略DVD登場!

http://www.inhgroup.com/

この春に稼働開始を控えた、名作シューティングゲームの最新作『雷電III』。それを記念して、2005年1月31日(火)に、株式会社INHより、『RAIDEN FIGHTERS』シリーズの攻略DVDが発売される。DAB.S氏、GAP氏、NER氏ら、全国トップレベルのプレイヤーたちのスーパープレイに加え、メーカー秘蔵の極秘設定資料も収録。さらに初回版のみ、シリーズ3作の音源を完全収録したサウンドトラックCDと、かつてゲーメストに掲載された攻略記事や、前述のプレイヤーたちの攻略パターンをまとめた小冊子が付いてくるぞ! シューターは要チェック!

設定資料は、シリーズ3作分を、まとめてスライドショー形式で見ることができるぞ。

『2』の収録時には、何と全一記録となるハイスコア(2004年12月現在)を達成!!

THE ONSLAUGHT RAIDEN FIGHTERS
2005年1月31日(火)発売/初回特典:2枚組サントラCD、攻略冊子/INDV-0102/予価6,980円(税込)/INHホームページ(http://www.inhgroup.com/)、または、一部のアーケード基板販売店にて販売

PRESENT! アイ・エヌ・エイチ様から、攻略DVD「THE ONSLAUGHT OF RAIDEN FIGHTERS」を3名様分いただきました。詳しい応募方法は、52ページの読者プレゼントをコーナーをご覧ください。

Event

『鉄拳5』スペシャルICカードをゲットしよう！

http://www.namco.co.jp/ar/event/tekken5/

ナムコ直営店舗で、特製年賀状や、携帯型ミニ技表の配布など、魅力的な展開をしている『鉄拳5』発売記念キャンペーン。2005年2月から、数量限定でスペシャルICカードが発売されることになったぞ！　気になるデザインは全3種。しかもテッケンネット加入者が購入することで、専用のオリジナル称号が手に入るぞ！　各種3,000枚の限定販売となるので、発売記念キャンペーンのページ（http://www.namco.co.jp/ar/event/tekken5/）は要チェック！

PRESENT! ナムコ様から、今回紹介した『鉄拳5』用スペシャルICカード2種類をそれぞれ1名様分ずついただきました。詳しい応募方法は、52ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

写真上から順に、「動物シリーズ」と「因縁姉妹シリーズ」。残る1枚も気になるところ。もちろんこれらのICカードは、テッケンネット用のカードとして使えるぞ。

Event

DC版『トライジール』発売記念キャンペーン！

http://www.triangleservice.co.jp/

2005年4月に発売予定のドリームキャスト（以下DC）版『トライジール』の発売に先駆け、2005年2月初旬からキャンペーンが開催されることになったぞ。その内容は、DC版に収録されているミニゲーム「リフティング×3」のWindows版をトライアングル・サービスのホームページ（http://www.triangleservice.co.jp/）にて先行配布、同ゲームのネットランキングを行なう、というもの。優勝者には「特製フルスクラッチ遺跡ロボフィギュア」が贈呈されるぞ！

アーケード版で培ったリフティングの腕をいまこそ披露するチャンス!?　いまいち自信が無い、という人は、いますぐゲームセンターにいって練習するのもアリ!?

PRESENT! トライアングル・サービス様から、月刊アルカディア5月号（2005年3月30日発売予定号）にて、ドリームキャスト専用ソフト『トライジール』をプレゼントいたします。5月号をお楽しみに！

Release

こなみるく2005年2月の新製品！

http://www.konamilk.jp/

こなみるくから、2005年2月に発売される新製品情報をお届けしよう。

まず、『クイズ マジックアカデミー』よりキーホルダー クララが、そして最新作『いろは』が絶賛稼働中の『ポップンミュージック』より、キーホルダーカゲトラ、キーホルダー ツララ、キーホルダー レオ★くんが、2005年2月26日にそれぞれ924円（税込）で発売されるぞ。今月も魅力的なグッズがよりどりみどり。キミならどれにする？

PRESENT! こなみるく様から、今回紹介したキーホルダーをそれぞれ2名様分ずついただきました。詳しい応募方法は、52ページの読者プレゼントをコーナーをご覧ください。

Event

大山のぶ代さんが1日店長を代行！

http://sega.jp/location/041105_1.html

2005年1月15日（土）、国民的キャラクター「ドラえもん」の声を当てていることで有名な大山のぶ代さんが、東京・クラブ セガ 新宿西口で1日店長を代行した。当日は極寒の雨天だったが、店内は大入り満員。大山さんは、得意とするゲーム『アルカノイド』との馴れ初めや、その実演プレイなどを披露してくれた。最後は、ドラえもんの声による店内放送の後、100名限定の名刺交換会を実施。名刺はあっという間に無くなり、大山さんの高い人気が伺えたぞ。

「ゲームは適度に遊ぶ分には気分転換になっていいのでは」と大山さん。『アルカノイド』を始めると1時間終わらないこともあるというからビックリ！

PRESENT! セガ様から、大山のぶ代さん直筆サイン色紙を5名様分いただきました。詳しい応募方法は、52ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

Event

バレンタインはラブラブに過ごそう！

http://sega.jp/joypolis/tokyo.html

バレンタインの季節が今年もやってまいりました。東京ジョイポリスでは、恒例のバレンタイン～ホワイトデーイベント「Sweet Lovers Days 2005」を開催します。期間中は、エスカレーターが恋人たちのゲートに変身。「愛のシンボル」に手を触れると、光と音がカップルを祝福します。2月12日（土）と13日（日）は、ホテル宿泊券などが当たるダーツゲーム「Loveダーツ」を実施。パスポートを買った人がチャレンジできます。さらに13日は、セガ アミューズメントのイメージキャラクター「Sugar」が、「Lover's Live」を開催。ぜひお友達と来てくださいね！

Sweet Lovers Days 2005
開催期間:2005年2月1日～3月14日
●Love's Live:2月13日14:00～
●Loveダーツ:2月12日、13日
①12:30～13:00 ②15:30～16:00
③17:30～18:00 ※各日3回ずつ開催

JOYPOLIS SEGA

PRESENT! セガ様から、東京ジョイポリスのパスポートを5組10名様分いただきました。詳しい応募方法は、52ページの読者プレゼントをコーナーをご覧ください。

Event

2月といえばもちろん……

http://www.namco.co.jp/tp/

あっという間に1月が終わり、季節は2月。2月といえば、かのバレンタイン少佐が広めた（大嘘）ことで有名なバレンタイン・デー。それにちなんで、ナムコ・ナンジャタウンでは、「チョコケーキ博覧会」を開催するんじゃ！（2005年2月4日（金）～2005年3月14日（月）まで）

期間中は、日本各地、世界各国の150種類以上ものチョコレートケーキが楽しめる「チョコケーキマーケット」を始め、チョコに関する歴史や豆知識がいっぱいの展示コーナー「チョコットチョコレートケーキ豆知識」、寒いこの季節にはぴったりの「チョコドリンクBAR」など、チョコづくしでお主らを待っているんじゃ！　「チョコ」だからといって、チョコチョコ食っていてはいかん！　胃がはちきれんばかりにチョコレート（だけ）をたん能してこそ、真のますらおぞ！

見ているだけで口が甘くなるようなチョコが満載じゃぞ。

PRESENT! ナムコ様から、ナムコ・ナンジャタウンのパスポートを5組10名様分いただきました。詳しい応募方法は、52ページの読者プレゼントをコーナーをご覧ください。

ゲーセン横丁　出張かわら版

ケイブ携帯サイト「極上ϟシューティング　ゲーセン横丁」最新情報！

代理 店長と仮面の新アプリ最速レビュー！

今回の新作：虫姫さま外伝プラス

ゲー横店長代理（以下店代）：こちらが『虫姫さま外伝』に、新モードを追加した進化形です！

アルカデ仮面（以下仮面）：こ、これが超難度のウルトラモード!?　って、サウンドも音質が違うような？

店代：901機種では、3Dサウンドに対応済みです！

仮面：右から左から、姫のお声がーッ!!（悶絶）

最弱の敵キャラ、ショウジョウバエでさえも、殺意満載の超攻撃！　3Dサウンドで前後左右から、レコ姫の「きゅ～」が……って、いつの間にかやられてる!?

ゲーセン横丁の歩きかた

今月のパスワード:nisenpatsu
「横丁かわら版」内で無料着メロが!（非会員もOK）

iモード	vodafonelive!	EZweb(au)
メニューリスト	メニューリスト（vodafonelive!）	EZインターネット
ゲーム	ケイタイゲーム	トップメニュー
ゲーム1（iモード）→アクション／アクション（FOMA）	ゲームパック	メニューリスト
		遊ぶ・楽しむ
		もっと探す ゲーム
		総合

「極上ϟシューティング　ゲーセン横丁」

3Dサウンドで『エスプガルーダ』ついに登場！

「そろそろ？」と期待していたファンの皆さん、お待たせしました。2005年2月下旬、ついにあの人気シューティングゲーム『エスプガルーダ』が、i-mode版で配信開始だ！

携帯アプリで再現できるのか？　と心配されていた「覚聖」システムを始め、各種システムを完全再現。しかもDocomoの最新機種・901シリーズから導入された3Dサウンドにも対応しており、901ユーザーならアーケード版では味わえなかった、立体的なサウンドを楽しめるぞ。

なお、この3Dサウンドには、『ケツイDX』と『虫姫さま外伝プラス』も対応済み。ぜひ体験してみてほしい！

アゲハとタテハ、宿命の兄妹が戦場を舞う。3Dサウンドで、かけ声や爆発音が臨場感満点！

金塊ボーナスなど、システムは完全再現されている。敵弾を金塊に変え、稼いで稼ぎまくれ！

EZwebでも『虫姫さま外伝』が登場！

EZweb版でもついに2005年2月から、『虫姫さま外伝』が配信される。さらにあの伝説の名（迷）作、『弾銃フィーバロン』も同時に配信開始だ！

i-mode版では、900以降機種専用の『魚ポコDX』も配信開始。こちらはアーケード版の完全移植版だとか!?

教えて!!虫姫さまっ

レコ姫が語る『虫姫さま』裏技・攻略のヒミツ

レコ姫：ウルトラモード、話題ふっと一中だね～。うちの里のゲーセンにはまだ出てないけど……。

男の子：タイトル画面で「⬆⬅B➡A⬇⬇AAB」と入力すれば大丈夫。ウルトラモードが追加されるよ。

レコ姫：これで携帯版とそろって、ウルトラ祭りだね！

今月のパスワード（3面でビックワが出現）
NAME=CAV
PASSWORD=PH4B DRYL 5PKH NYSE OR3O JQKW

アーケード版『虫姫さま』の攻略は89ページから！

ケイブ質問コーナー Q&A超弾幕

今回の質問も、『虫姫さま』についてです。

●『虫姫さま』のウルトラモードでは死ぬほど弾が出てきますが、一体何発出ているのでしょうか？（マッキーさん）

新作の開発中でお忙しい中、ケイブのIKD氏から回答をいただきました！

「ウルトラモードでは、『虫姫さま』の限界値、**最大2000発**まで弾が出ます。理論的には何発でも出せますが、2000発をリミットにしました」

2000発って……きっと日本野鳥の会でも数えきれませんよIKDさん!?　まさに神の領域！

　※「エスプガルーダ」の画面は開発中のものです。

てあたりしだいゲームリスト

2005年1月14日現在

タイトル	メーカー	ジャンル
●2005年2月発売予定のタイトル		
テトリス ザ・グランドマスター3 テラーインスティンクト	[illegible]	[illegible]
DrumManiaV	コナミ	ドラムシミュレーション
GuitarFreaksV	[illegible]	ギターシミュレーション
●2005年3月発売予定のタイトル		
おてなみ拝見FINAL	[illegible]	[illegible]
ハリキリオンライン プロ野球	タイトー	プロ野球監督シミュレーター
三国志大戦	[illegible]	リアルタイムカードアクションゲーム
雷電Ⅲ	モス／タイトー	縦スクロールシューティング
ターゲット：フォース	RAW THRILLS／タイトー	ガンシューティング
ファストアンドフューリアス	RAW THRILLS／タイトー	レース
●2005年春以降～2005年発売予定のタイトル		
鋳薔薇（2005年春予定）	ケイブ／AMI	縦スクロールシューティング
GUNDAM Battle Operating Simulator（2005年春予定）	バンプレスト	シューティングアクション
NEOGEO BATTLE COLISEUM（2005年春予定）	SNKプレイモア／サミー	2D対戦格闘
Half-Life 2 アーケード（仮称）（2005年夏予定）	Valve Corporation／タイトー	ガンシューティング
サムライスピリッツAW（仮称）（2005年予定）	SNKプレイモア／サミー	2D対戦剣劇
ネットセレクト競馬 ～ビクトリーハロン～（2005年予定）	サミー	ネットワーク競走馬育成シミュレーション
拳獣（2005年予定）	サミー	3D対戦格闘
旋光の輪舞（2005年予定）	グレフ	対戦アクションシューティング
MELTY BLOOD Act Cadenza（2005年予定）	エコールソフトウェア	2D対戦格闘
METALSLUG6（仮称）（2005年予定）	SNKプレイモア／サミー	アクションシューティング
THE KING OF FIGHTERS AW（仮称）（2005年予定）	SNKプレイモア／サミー	2D対戦格闘
●発売日未定のタイトル		
ダイダロスの迷宮	アルゼ	ネットワーク対応ボードゲーム
バトルギア4（仮称）	[illegible]	[illegible]
頭文字D ARCADE STAGE Ver.3 for CYCRAFT	セガ	レース
英雄伝説 AC（仮）	アルゼ	[illegible]
式神の城Ⅲ（仮称）	アルファシステム／タイトー	シューティング
COBRA THE ARCADE（仮）	ナムコ	[illegible]
DragonSlayer AC（仮）	アルゼ	未定
[illegible]	ユウビス	[illegible]
FORCE FIVE	サミー	3D対戦格闘
NEED FOR SPEED	EA/GROBAL VR/エイブルコーポレーション	[illegible]
P's ATTACK	UNIANA／ユウビス	ガンシューティング
SORCERIAN AC（仮）	[illegible]	[illegible]
The Battle of DRUAGA（仮）	ナムコ	アクションロールプレイングストラテジーゲーム
[illegible]	[illegible]	[illegible]
THE QUIZ SHOW	セガ	対戦型クイズゲーム
VM JAPAN AC（仮）	[illegible]	[illegible]
WEAPON COP	ユウビス	アクション
XANADU AC（仮）	[illegible]	[illegible]
XE+TH（ゼクロス）	KIPUS／ギルド	3Dオンライン格闘ゲーム
Ys AC（仮）	アルゼ	未定

2004年12月1日～12月31日集計

ARCADIA DATABASE

アルカディア データベース

ビデオゲームランキング

Pick Up!

1位　鉄拳5

今月の第1位は先月に引き続き『鉄拳5』。外部モニタ同梱によるDXタイプに続き、昨年末にはスタンダードタイプもリリース。これにより大半の店舗に導入されることになり、年末年始の人気に拍車をかけたのだろう。

メーカー	ナムコ
ポイント	244.8

順位	タイトル<メーカー>	ポイント
1	鉄拳5〈ナムコ〉	244.8
2	機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs. ティターンズ DX〈発売元・バンプレスト 開発/販売元・カプコン〉	164.7
3	Virtua Striker 4〈セガ〉	133.5
4	Virtua Fighter4 Final Tuned〈セガ〉	120.2
5	GUILTY GEAR XX #RELOAD THE MIDNIGHT CARNIVAL〈アークシステムワークス/サミー〉	80.1
6	THE KING OF FIGHTERS NEOWAVE〈SNKプレイモア/サミー〉	66.8
7	兎 -野性の闘牌- 山城麻雀編〈童、タイトー〉	62.3
8	虫姫さま〈ケイブ/ AMI〉	49.0
9	WORLD SOCCER Winning Eleven Arcade Game Style 2003〈コナミ〉	48.4
10	天地を喰らうII 赤壁の戦い〈カプコン〉	47.6
11	CAPCOM FIGHTING Jam〈カプコン〉	44.0
12	ホットギミック インテグラル〈クロスノーツ・彩京〉	40.1
13	THE KING OF FIGHTERS 2002〈SNKプレイモア〉	38.1
14	新スーパーリアル麻雀シリーズ Hi☆Paiパラダイス2 温泉に行こうよ!〈アルゼ〉	35.6
15	STRIKERS 1945 PLUS〈クロスノーツ・彩京/ SNKプレイモア〉	35.5
16	ライデンファイターズJET〈セイブ開発〉	34.9
17	幕末浪漫第二幕 月華の剣士 ～月に咲く華、散りゆく花～〈SNKプレイモア〉	33.1
18	ESPGALUDA〈ケイブ/ AMI〉	32.0
19	TETRiS THE GRAND MASTER2 THE ABSOLUTE PLUS〈アリカ/クロスノーツ・彩京〉	30.5
20	ぷよぷよフィーバー〈セガ〉	29.4

※ランキング中のタイトルが赤いものは今年の作品でランキング初登場のタイトル。

ビデオゲームランキング（コックピット・アップライト）

Pick Up!

4位　Dragon Chronicle オンライン 天空大決戦

初登場4位は『Dragon Chronicle オンライン 天空大決戦』。前作からの最も大きな変更点である、全国オンラインでの対戦は、近似レベルのプレイヤーとマッチングされる。いよいよ本領発揮ともいえる本作の長期稼働に期待。

メーカー	ナムコ
ポイント	131.3

順位	タイトル<メーカー>	ポイント
1	Quest of D〈セガ〉	206.9
2	麻雀格闘倶楽部3〈コナミ〉	187.0
3	WORLD CLUB Champion Football SERIE A 2002-2003 Ver.2.0〈セガ〉	135.3
4	Dragon Chronicle オンライン 天空大決戦〈ナムコ〉	131.3
5	pop'n music 12 いろは〈コナミ〉	123.3
6	太鼓の達人6〈ナムコ〉	103.4
7	頭文字D ARCADE STAGE Ver.3〈セガ〉	91.5
8	セガネットワーク対戦麻雀 MJ2〈セガ〉	87.5
9	アヴァロンの鍵 弐 -秩序と戒律-〈セガ〉	75.6
10	drummania10thMIX〈コナミ〉	59.7
11	QUIZ MAGIC ACADEMY2〈コナミ〉	55.7
12	GHOST SQUAD〈セガ〉	39.8
13	beatmaniaIIDX 11 IIDXRED〈コナミ〉	35.8
14	スリルドライブ2〈コナミ〉	31.8
15	TIME CRISIS 3〈ナムコ〉	27.9
16	THE HOUSE OF THE DEAD III〈セガ〉	19.9
17	ゾイドインフィニティ〈タイトー〉	18.9
18	BATTLE GEAR 3 Tuned〈タイトー〉	18.0
19	CYBER TROOPERS VIRTUAL-ON "FORCE"〈セガ〉	16.5
20	GUITARFREAKS11thMIX〈コナミ〉	15.7

※ランキング中のタイトルが赤いものは今年の作品でランキング初登場のタイトル。

協力店舗一覧

店舗	住所	電話
アドアーズ サンシャイン店	東京都豊島区東池袋1-14-4 シネマサンシャイン1～3F	☎03-3971-9601
アドアーズ渋谷店	東京都渋谷区宇田川町13-11 KN渋谷1ビル1～4F	☎03-3496-5856
アドアーズ八王子店	東京都八王子市東町11-3 センチュリーステーションビルB1～4F	☎0426-48-1288
アドアーズ町田店	東京都町田市原町田6-21-25 大正堂第2ビル1～4F	☎042-724-1477
アドアーズ ミラノ店	東京都新宿区歌舞伎町1-29-1 新宿TOKYU MILANO1～3F	☎03-3200-0884
大久保アルファステーション	東京都新宿区百人町2-17-2 アルファビル	☎03-5330-8595
ゲームプラザキューティ	大阪府大阪市浪速区恵美須東2-3-17	☎06-6632-0170
スガイ北24	北海道札幌市北区北23条西4丁目2-39	☎011-757-8540
セガワールド生桑	三重県四日市市生桑町字河原崎299-1	☎0593-32-9988
セガワールド静岡	静岡県静岡市七間町4-2 静活プラザビル2F	☎054-252-3591
天神ギーゴ	福岡県福岡市中央区天神2-7-6 DADAビル 1～3F	☎092-724-5971
トライアミューズメントタワー	東京都千代田区外神田4-3-10 中村ビル	☎03-5295-2345
ハイテクセガ柏	千葉県柏市柏1-1-11 丸井VAT館B1	☎0471-63-9844
ミルカトル加納店	和歌山県和歌山市加納319-1	☎073-476-3033

アルカディア読者が注目する闘劇'05タイトル

今月の読者アンケートは、「闘劇'05」に対する興味だ。今回は開催ゲームに対する興味を男女別にまとめてみた。

まず男性読者が一番興味のあるゲームタイトルは『鉄拳5』。そして女性読者は『GUILTY GEAR XX #RELOAD（以下『GGXX#RELOAD』）』。さらに男女共通して「興味がある」と答えた第2位のタイトルが『THE KING OF FIGHTERS NEOWAVE』だ。

これ以降の順列は男女で別々だが、特に参加者の多さと比例する傾向は見て取ることはできない。つまり、読者が興味を示すゲームタイトルと、実際に多くの対戦格闘ゲーマーが興味を持って大会に参加する種目は、一概に同じだとは限らないということだ。

ただし、毎年最高参加者数を誇る『GGXX#RELOAD』が女性から多く支持されているが、まだまだギルティ業界が活況な現われだろう。同様に、今回初となる『鉄拳5』のエントリーは注目株。この年末年始における最大のヒットゲームであり、今一番油の乗っている種目といえるだろう。

このあたりは、闘劇の参加者数の結果と合わせ、改めて分析していきたいものである。

■男性読者の注目タイトル

順位	ゲームタイトル	ポイント
1	鉄拳5	375.0
2	THE KING OF FIGHTERS NEOWAVE	198.5
3	CAPCOM FIGHTING Jam	139.7
4	GUILTY GEAR XX #RELOAD THE MIDNIGHT CARNIVAL	110.3
4	STREET FIGHTER III 3rd STRIKE	110.3
6	Virtua Fighter4 Final Tuned	66.2

■女性読者の注目タイトル

順位	ゲームタイトル	ポイント
1	GUILTY GEAR XX #RELOAD THE MIDNIGHT CARNIVAL	300.0
2	THE KING OF FIGHTERS NEOWAVE	280.0
3	鉄拳5	220.0
4	CAPCOM FIGHTING Jam	100.0
4	STREET FIGHTER III 3rd STRIKE	80.0
6	Virtua Fighter4 Final Tuned	20.0

ゲームセンターマップ 日本縦断 全国広域捜査隊編

2005年、一撃目の全国広域捜査隊は鳥取県鳥取市、米子市、倉吉市のゲームセンターを調査！ 鳥取で行なわれる闘劇予選店舗も掲載したので、これを参考に闘いの渦に身を投じてほしい！

行ってきた人たち

失礼ながら、「砂丘」しかイメージの無かった鳥取。しかし、今度の旅で「カニとゲーセンの街」というイメージが植え付けられた。

柵太郎隊長

&う隊員

酉年→鳥取という隊長の発想に驚きつつも、それにオッケーした自分も同じレベルということに気付いた瞬間、年明けを迎えました。

酉年なので鳥取行き（SG）

鳥取市と米子市の対戦プレイヤーが集う!

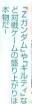
スーパーヒーロー倉吉店

鳥取県倉吉市見日町633
☎0858-23-5255
営 10:00～27:00（土、祝前日は29:00まで）

&う「客層が中高生から20代前半と若手のゲーマーが集まるので、パワーがありますね」
柵太郎「イベントも多いぞ。『アヴァロンの鍵』旧カード放出イベント!?　通うしか！」

スタッフより

各ジャンルの最新作を積極的に導入しています。また、毎月大会などのイベントも実施していますので、ぜひご来店ください

『Zガンダム』や『ギルティ』など対戦ゲームの盛り上がりは本物だ！

闘劇'05
THE 3rd ARCADIA CUP TOURNAMENT
予選スケジュール
『KOFNW』　3月5日開催
『VF4FT』　3月6日開催

二台設置の『ポップンミュージックいろは』が大人気。『IIDX』など音ゲーの大会には、鳥取、米子市からもスゴ腕プレイヤーが顔を出す。

対戦格闘ゲーム　音楽ゲーム

ゲーム好きスタッフがゲームを楽しく演出!

アミパラ米子店

鳥取県西伯郡日吉津村大字日吉津1319-1
☎ 0859-37-1959
営 10:00～24:00

プライスダウン中の『バトルクライマックス』はスタッフイチオシ

『鉄拳5』のカードに、使用キャラのシールを貼るというサービスアリ。

&う「ファミリー層に向けて、プライズが多いですね。景品も旬の物がそろっています」
柵太郎「一歩奥に歩を進めればビデオゲームや大型筐体がわんさとあるワイ。ゲームが好きなスタッフが勤務時間外に身銭を切って遊んでいるから、メンテナンスも良好じゃ」
&う「手作りのポップなどを見ると、どれだけ店員がゲームに詳しいかが分かりますね」

スタッフより

プライズ、メダル、音ゲー、ドライブ、ビデオ、最新機種を取りそろえてお待ちしております。スタッフの対応、店舗の規模で地域一番店のアミパラ米子店。近くにお越の際は、ぜひお立ち寄りください。

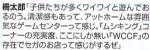
コナミの最新メダルゲーム『ウィングファンタジア』が堂々と稼動中。巨大ルーレットというギミックに皆の視線もクギ付けだ。

大型筐体　プライズ

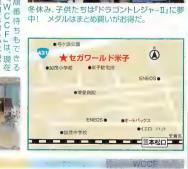
http://www.amipara.co.jp/

鳥取県唯一の「WCCF」設置店

セガワールド米子

鳥取県米子市両三柳2778-2
☎ 0859-24-5868
営 10:00～24:00

柵太郎「子供たちが多くワイワイと遊んでおるのう。清潔感もあって、アットホームな雰囲気なゲームセンターって感じ。『ムシキング』コーナーの充実度、ここにしか無い『WCCF』の存在でセガのお店って感じがするぜ」
&う「この『WCCF』は定期的に大会も開かれ、東京から参加する強者も居るようです。アツイ盛り上がりが期待できますね」

スタッフより

新カードになり人気爆発中の『WCCF』をはじめ、『ムシキング』、『Zガンダム』、『MJ2』など最新ゲームを取りそろえております！　毎月23日は「セガの日」として各種イベントも実施いたします、ぜひお越しください！

順番待ちもできる『WCCF』は、現在県内に一台しかない。

ハーチャコーナーは観戦しやすいようにレイアウトされている。

冬休み、子供たちは『ドラゴントレジャーII』に夢中！　メダルはまとめ買いがお得だ。

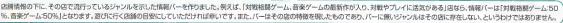
プライズ　WCCF

http://www.sega-am.jp/seek2/database.cgi?cmd=dp&DataNum=5112030

店舗情報の下に、その店で流行っているジャンルを示した情報バーを作りました。例えば、「対戦格闘ゲーム、音楽ゲームの最新作が入り、対戦やプレイに活気がある」店なら、情報バーは「対戦格闘ゲーム:50%、音楽ゲーム:50%」となります。遊びに行く店舗の目安にしていただければ幸いです。また、バーはその店の特徴を現したものであり、バーに無いジャンルはその店に存在しない、というわけではありません。

大型筐体の新作が続々と入荷!

アミパラ鳥取店

鳥取県鳥取市南隈173-1
☎ 0857-38-3283
10:00～24:00

柵太郎「お店の内装が明るく入りやすい、各種ゲームをゆったりと配置できる広さ、オレの大好きなレゲー『アルゴスの戦士』有り、と三拍子そろったパーフェクトな店だな」
&う「新作が揃っている音ゲーは、1プレイ100円と低料金で遊べるのがいいですね。『IIDX』の最新作『RED』は上級者が多く遊ぶため、プレイヤーが次々にやってきますよ」
柵太郎「ビデオゲームも対戦格闘がずらっと並んでいて壮観だな、オイ。最新作からレトロゲームまで時代もジャンルも幅広い。100円で2クレジット遊べる台もあるので、長時間居ても飽きることはないゲーセンだ」
&う「買い物帰りに気軽に立ち寄れるのもいい!」

スタッフより

1コイン2クレジットの『VF4FT』や、人気の『鉄拳5』などの対戦ゲームが熱闘中!　音ゲーコーナーも充実しています。『VF4FT』や『RED』の大会も定期的に開催しており、楽しさ盛りだくさんで、皆さまのお越しをお待ちしております。

『RED』は1プレイ100円。サウンドもとても大きく設定されているので、音に身を委ねて曲の世界に没入できるのがうれしい。

バーチャーコーナーには『VF4FT』が6台設置。しかも100円2プレイなので、思う存分対戦ができる。闘劇に向けて特訓開始!

大型のドライブゲームが多数あり!

ヤングアダルト向けにメダルも充実だ。

ビデオゲーム　大型筐体　プライズ

http://www.amipara.co.jp/

「ムシキング」コーナーで家族のふれあいを

セガワールド鳥取

鳥取県鳥取市安長416
☎ 0857-24-2128
10:00～24:00

柵太郎「1Fはプライズとビデオ、2Fはメダルゲームとなっているわい。メダルはコアユーザー向けに、名機がそろっておる」
&う「ビデオゲームは『VF4FT』が、100円2クレジットなどサービス満載ですよ」

スタッフより

『MJ2』、『スターホース』、『ガチャマンボ』と話題機種が好評稼働中。人気プライズ景品も盛りだくさんです。毎月23日はセガの日で、お得なサービスがいっぱい。ぜひ一度遊びに来てね!

大型筐体の一番人気は『MJ2』だ。店内ランキングが定期的に張り出されているぞ。

親子で遊べるムシキングコーナー。子供はもう夢中。

プライズ　ビデオゲーム

http://www.sega-am.jp/seek2/database.cgi?cmd=dp&DataNum=5112020

プッシャー、マスメダルとツボを押さえたメダルコーナー。スロットの数も多いぞ。

「鉄拳5」が熱い!

プラボ鳥取店

所 鳥取県鳥取市叶字八反田303-1
☎ 0857-53-6855
11:00～24:00(土日祝10:00～24:00)

20代後半～30代に人気の『ドラクロオンライン』。

&う「客層としてはファミリー、ヤングアダルト向けという明るいお店ですね。喫煙所もあり、ばっちり分煙されています」
柵太郎「最新機種が山ほど……というわけではないけど、ツボを押さえたラインナップだ。とりわけ、ナムコ製品の『鉄拳5』、『ドラゴンクロニクルオンライン』は、人付きが良くてプレイヤー同士の交流も盛んだなっ」
&う「2D格闘は『ギルティ』が盛り上がり、市内の強いプレイヤーが集まります」

予選スケジュール

『鉄拳5』　3月12日開催

スタッフより

鳥取県内唯一の独立型ナムコ直営店舗です。店内はバブルのころをほうふつとさせる作りになっています(笑)。当店のウリはゲームよりスタッフの運営で、お客さまに楽しんでいただける雰囲気作りです。お子様連れのお客様のために、キッズスペース、婦人雑誌コーナーがあります。どうぞお気軽にご来店ください!

鳥取『鉄拳5』の聖地。純正品の大型プロジェクターもコーナーの近くに控えている。

『太鼓の達人』で、背の届かないお子さまには、台をご用意。親子で打つドン♪

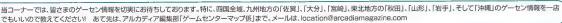
ビデオゲーム　プライズ

新企画!　ご当地ゲーセン応援団

行き付けお店や、地域の特色あるお店を紹介してしまおうというこのコーナー。特産品などの情報も教えてもらえるとうれしいぞ。今回は鳥取県「いしば」さんからいただいた、ミラクルな名物を掲載しよう!　この情報があれば、鳥取ゲーセン巡りが10倍楽しくなりそうだっ。

鳥取ゲーマーの元気の源、それが「とうふちくわ」……らしい。食べると獅子丸度が大幅に上昇するカモ!?

例え絵が下手でも、面白ければエニシングオッケイ!　上記のような感じでオモシロ情報を教えてくれ。絵の中に「店名」は必ず入れてくれよな!
あて先は、アルカディア編集部「ゲームセンターマップ係」まで。メールは、location@arcadiamagazine.com

当コーナーでは、皆さまのゲーセン情報を切実にお待ちしております。特に、四国全域、九州地方の「佐賀」、「大分」、「宮崎」、東北地方の「秋田」、「山形」、「岩手」、そして「沖縄」のゲーセン情報を一店でもいいので教えてください!　あて先は、アルカディア編集部「ゲームセンターマップ係」まで。メールは、location@arcadiamagazine.com

株式会社クロスノーツ
東京本社 開発部 開発部長

原神 敬幸

はらかみ・たかゆき

生年月日：1973年7月10日
出 身 地：兵庫県尼崎市
学　　歴：ゲーム専門学校卒業後、情報システム系大学卒
職　　歴：情報システム会社を経て彩京入社後、現在に至る
趣　　味：ゲーム開発

お見せしたい。

充電期間中に流れが変わってきた中で、麻雀とシューティング以外にこれから新しく彩京として考えている方向性はありますか？

原神　我々が持っているコンテンツの中で相乗効果、シナジーが生まれるようなものはどんどんやっていきたいと思っています。

例えば、メサイヤブランドの『超兄貴』を彩京カラーで味付けしたものを出したり、ホットギミックに『ラングリッサー』のキャラクターを出していくようなことも考えられます。彩京というとどうしても麻雀、シューティングというイメージが強いんですが、そこにメサイヤというブランドを加えれば、さらに、アクション、そしてシミュレーションというところが補完されて、さらに強力になると思います。

そのような形で、彩京とメサイヤ、この二つのブランドをコラボレートしたものをいろいろ出していけたらと思います。

──『ミックスパーティー』は布石として、その後に新作は発売されるのでしょうか？

原神　当然出します。まず、アーケードでホットギミックの新作を年内に出します。彩京といえばシューティングという期待は我々も切に感じておりますので、こちらにも応えていきたいと考えております。まだタイトルの発表はできませんが、新作を鋭意開発中です。来年の早い段階で新作シューティングをお見せしたいと思っています。

今後は、コンスタントに2年で3作は出していきたいと考えています。

──彩京というと根強いファンも多いですが、最後にファンへ一言お願いします。

原神　ゲームセンターのファンの皆さま、彩京を待ってくださっていた皆さま、お待たせ致しました。ただ、もう少しだけお待ちください。彩京は必ず新作をお見せすることをお約束します。

（敬称略　2005年1月池袋クロスノーツ本社にて）

ホットギミック

ホットギミックとは、彩京が生み出した脱衣麻雀シリーズのこと。積み込みをはじめとする各種の裏技をはじめ、隠しキャラやボタン連打などの要素も盛り込まれたが、特筆すべきはエロスをさまざまな角度から追求し積極的なアプローチをかけ過ぎたため、JAMMAの審査を通らなかった脱衣シーンも生まれた名（迷？）作であるということ。今回リリースされる『対戦ホットギミック ミックスパーティー』には、その脱衣ストーリー編のみが収録されている。

そう、対戦～と名付けられた理由は、もう一つあった。それは、プレイヤー同士が対戦できる「ジャンファイト」モードの存在だ。最大の特徴は、勝ったプレイヤーへのご褒美　というよりは、負けたプレイヤーへの辱め。趣向が凝らされた屈辱技の数々をプレイヤーの身代わりとなって、画面上で表現してくれるというものだ。シリーズを追うごとにエスカレートし、プレイヤーまでもが登場するモードまで飛び出したのだ。

次の新作では、こちらのモードも搭載される予定ということなので、期待したい。

これがジャンファイトモードの対戦開始画面。どんなおしおきがあるかは……自分の目で確かめてみよう。そして、次作での登場に期待しよう！

http://www.x-nauts.com/

魂を籠める者

第四十六回

彩京という個性的なメーカーを覚えているだろうか？　その魂は、ブランドという形となって、今も存続している。そして、3年の充電期間をへて、その彩京が再び始動した！

来年の早い段階には新作シューティングを

――では始めにクロスノーツとはどんな会社なのか……ということをお聞きする前に、簡単に原神さんの略歴をお教えいただけますか？

原神　生まれは兵庫県の尼崎で、大阪で生活をしていました。学生時代はSNKやカプコンがまだまだ元気だったころでしたね。江坂のNEO GEOランドにはしょっちゅう出入りしていました。そのころはよくゲーメストを愛読していて、攻略記事も非常に参考にさせてもらってました（笑）。

大学を卒業した後、一時はシステム会社に勤めていました。同人ゲームソフトを作っていたこともあって、仕事にするまでのレベルで作るのは辛いだろうという考えがあったからです。けれど、好きが高じて、ゲーム開発の道へ進みました。

――彩京では具体的にどのような仕事をされていたんですか？

原神　業種はプログラマーです。アーケード・家庭用問わずいろいろ担当させていただきました。

当時彩京では東京と京都の2カ所に開発が分かれていたんですが、紆余曲折を経て東京の方を中心として、開発をもう1度きちんと整理してみようという動きがありました。それからはずっと東京におりまして、現在に至ります。

――彩京というとシューティングで有名でしたが、昨今はあまり誌面で取り上げるチャンスに恵まれませんでした。クロスノーツと合併されてから、新作の出なかったここ3年の間は何をしていたのでしょうか？

原神　ちょうど3年前、クロスノーツと彩京を一つの会社にしようということで合併致しました。合併した直後に発売した『G-taste麻雀』が、アーケードで出した最後の作品になりました。

その後、組織の変更などもあり、一時期アーケードゲームの開発をペンディングにすることになったんです。合併してからの1～2年の間は、家庭用や携帯電話で『ホットギミック』や『ストライカーズ』、『ガンバード』といった彩京の名作を移植開発していました。もちろん、その次の段階で何とかアーケードで彩京の新作を出していこうというのは考えていました。

しかし、今年は麻雀の新作もそうですし、シューティングの方でも、もちろん新作を出していきたいなと考えています。もう1度地ならしをして、そのなれた地の上でホップステップジャンプするための最初の段階の年だという認識でいていただければと思います。

――合併してクロスノーツという一つの会社になられたわけですが、彩京はブランド名だという認識でよいのですか？

原神　ブランドですね。会社自体としては、いろんな別のこともやっていますし。

恐れ多い例えなんですが、松下電気にはパナソニックというブランドがあったり、トヨタがネクサスというブランドで高級車を出していたりするようなものです。クロスノーツという会社がゲームを出す際に、彩京というブランドでやっていくというイメージでとらえていただければと思います。

――では、クロスノーツとしては主に何をされているんですか？

原神　エンターテインメント系のソフトウェア開発が主軸としてあります。その中でもさらに主軸となるのがゲームソフトの開発となっています。ただ、過去の彩京は「アーケードしかやらん」的なカラーがかなり強かったと思うんですが、クロスノーツとしては、家庭用のみ、または逆にアーケードのみに限定したソフトウェア開発は考えていません。

ゲーム業界は厳しい時代に入ってきていますから、「これしかやらないんだ」と言って、その小さな分母だけを相手に商売していては会社が成り立たないからです。いわゆるゲームソフトを主軸としながら、プラットフォームはタイミングを見ながらそのときどきによって、いいものを選択して発売していきたいなと考えております。

――彩京というとシューティングと麻雀が大きな柱としてありましたが、まずは麻雀で『ホットギミック』が復活するということですか。

原神　『対戦ホットギミック ミックスパーティー』というタイトルを見てお分かりいただけるかと思いますが、過去の4作を集めて発売します。ただし、グラフィックに関しては全部リテイクして解像度を上げていますから、かなりきれいになっています。当然、TypeX初の麻雀ゲームで、麻雀コンパネも初めて使用させていただいております。

各作品をバラで売った方がよかったのでは？　とも言われましたが……過去の作品ですし、すべてのタイトルをユーザーに遊んでいただきたいという意味も込めまして、4作まとめたものとさせていただきました。

今急に『ホットギミック』の新作を出しても『ホットギミック』って何だよ、というユーザーも当然出てくると思いますので、まずはこの過去の4作品を楽しんでもらって、その間に、以前のものはこうだったけれども新しい『ホットギミック』はこうなりますよというところを待ってもらえればと思っています。

――今後のタイトルもTypeXで発売されるんですか？

原神　我々はソフト会社なので、できるだけニュートラルな存在でいたいと思っています。ですから、今後ずっとタイトーさんのTypeXで……ということは考えていません。でも、結果的としてずっとTypeXになる可能性もあります。タイトルによってボードを選定する中で、TypeXが良ければ、TypeXにします。

――最近はガチンコの麻雀が人気で、ホットギミックのようなやわらかいものが無くなってしまっている中、このタイトルを選んだ理由は何でしょうか？

原神　アーケードで彩京作品を再び出すということになって、当然シューティングゲームも候補としてはあったんですが、今はまだ出すタイミングではないだろうと判断しました。ホットギミックであれば、再び彩京というブランドインパクトを認知させることができるんじゃないかと考えました。ですから、まず最初に総集編的なホットギミックをリリースさせていただきます。

――彩京は1990年代には麻雀とシューティングを主とされていました。しかし、アーケード業界の流れは、2000年を越えたあたりでいろいろと大きな変化があり、ネットワーク作品などが主流を占めてきました。

ARCADIA PRESENT
アルカディア読者プレゼント

締め切り
2005年2月21日(月)
当日消印有効

本誌備え付けのアンケート用紙に必要事項をご記入の上、希望するプレゼントのナンバーを明記してご応募ください。同一のプレゼントに応募者が多数居た場合は抽選の上、当選者を決めさせていただきます。なお、当選者の発表は発送をもって換えさせていただきます。
※商品の発送は締め切りから1〜2カ月かかることがありますのでご了承ください。

コナミ様ご提供

4 『beatmaniaⅡDX11 ⅡDX RED』豪華直筆サイン入りエントリーカード

5 『セイギノヒーロー』販売促進用ポスター

コナミ様より、『beatmania ⅡDX11 Ⅱ DX RED』豪華直筆サイン入りエントリーカード①virkato ②D-crew ③jun ④Orange Lounge (Tomosuke) ⑤NAOKIをそれぞれ1名様に、『セイギノヒーロー』販売促進用ポスターを5名様にプレゼント!
※エントリーカードをご希望の方は、①〜⑤の番号も明記してください。(記入例:4-①)

カプコン様ご提供

カプコン様より、マンガ「ストリートファイター ザ・コミック Vol.1」を4名様にプレゼント!

3 マンガ「ストリートファイター ザ・コミック Vol.1」

AOU事務局様ご提供

2 AOU 2005 アミューズメント・エキスポ入場券

AOU事務局様より、AOU 2005 アミューズメント・エキスポの入場券を10組20名様にプレゼント!

※このプレゼントのみ、応募締切が2月10日(木)当日消印有効となります。また、この券で入場できるのは、一般公開日(2月19日(土))のみです。

アイ・エヌ・エイチ様ご提供

1 攻略DVD「THE ONSLAUGHT RAIDEN FIGHTERS」

アイ・エヌ・エイチ様より、『RAIDEN FIGHTERS』シリーズ攻略DVD「THE ONSLAUGHT RAIDEN FIGHTERS」を3名様にプレゼント!

グレフ様ご提供

グレフ様より、『旋光の輪舞』Yack.氏直筆サイン入りイメージサウンドトラックを3名様にプレゼント!

10 『旋光の輪舞』Yack.氏直筆サイン入りイメージサウンドトラック

こなみるく様ご提供

こなみるく様より、『ポップンミュージック』キーホルダー レオ★くん、ツララ、カゲトラ、『クイズマジックアカデミー』キーホルダー クララをそれぞれ2名様にプレゼント!

6 『ポップンミュージック』キーホルダー レオ★くん

7 『ポップンミュージック』キーホルダー ツララ

8 『ポップンミュージック』キーホルダー カゲトラ

9 『クイズマジックアカデミー』キーホルダー クララ

デックスエンタテインメント様ご提供

デックスエンタテインメント様より、『アヴァロンの鍵』オリジナル・サウンドトラック ―魔導のシンフォニー―を3名様にプレゼント!

16 『アヴァロンの鍵』オリジナル・サウンドトラック ―魔導のシンフォニー―

ソル・インターナショナル様ご提供

15 『ToHeart2』クッション

ソル・インターナショナル様より、『ToHeart2』クッションを1名様にプレゼント!

セガ様ご提供

11 新世紀エヴァンゲリオン フィギュアセット清掃時間

12 ジョイポリスチケット

13 大山のぶ代さん直筆サイン色紙

14 カードキャプターさくら エクストラフィギュア

セガ様より、新世紀エヴァンゲリオン フィギュアセット清掃時間、カードキャプターさくら EXフィギュアをそれぞれ3名様に、大山のぶ代さん直筆サイン色紙を5名様に、ジョイポリスチケットを5組10名様にプレゼント!

編集部提供

編集部より、アルカディア特製図書カードを10名様に、ニンテンドーゲームキューブを1名様に、ゲームボーイアドバンスSPを4名様にプレゼント!

22 アルカディア特製図書カード

23 ニンテンドーゲームキューブ

24 ゲームボーイアドバンスSP

バンプレスト様ご提供

バンプレスト様より、機動戦士ガンダム THE ORIGIN スミ入れ済リアルフィギュアとドラゴンボールZ スカウター&フィギュアをそれぞれ3名様にプレゼント!

20 機動戦士ガンダム THE ORIGIN スミ入れ済リアルフィギュア

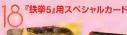
21 ドラゴンボールZ スカウター&フィギュア

ナムコ様ご提供

ナムコ様より、ナムコ・ナンジャタウンパスポートを5組10名様に、「太鼓の達人」おてだま超クリアコレクション〜どん&かつ編〜を1名様に『鉄拳5』用スペシャルカードを各1名様にプレゼント!

17 ナムコ・ナンジャタウンパスポート

18 『鉄拳5』用スペシャルカード

19 「太鼓の達人」おてだま超クリアコレクション〜どん&かつ編〜

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に入選できない場合があります。

攻略スタート！　序盤の1、2ステージを攻めるぞ!!

SEGA PRESENTS

OutRun2SP

OUTRUN2 SPECIAL TOURS

いよいよ『アウトラン2 SP』の攻略が開始！　超高速の300キロで走れるチューンドカーによるタイムアタックモード攻略のほか、それに付随して、ノーマルカーによるハートアタックモードのリクエスト紹介＆ワンポイント攻略も掲載。マシンの性能が違うので混乱しないようにね！

Ferrari
OFFICIAL LICENSED PRODUCT

アウトラン2 スペシャルツアーズ
■メーカー：セガ
■ジャンル：ドライブゲーム
■操作方法：ハンドル+アクセル+ブレーキ+ギア
■発 売 日：2004年12月下旬（稼働中）
■使用基板：Chihiro

タイムアタックモードは チューンドカーでアタック！

タイムアタックモードでは、ノーマルカーとチューンドカーのどちらかを選んで走る。この二つの違いは、セレクト画面で見る限り最高速度だけだが（293km/h、300キロkm/h）、実際に走ると加速減速や足回り関係にも違いを感じ取れる。ノーマルカーではアクセル全開のグリップ走行で曲がれるコーナーが、チューンドカーではアクセルを緩めたりドリフトしたりしないと曲がれない……ということもあるのだ。つまり、チュンドカーはノーマルカーよりテクニックを要するということ。しかし、その分極めれば速く走れるぞ！

ノーマルカーであれば、比較的安全に走ることができる。でも、どうせやるなら速い方！　スリリングで楽しいよ、絶対!!

チューンドカーになると、しっかりコースの幅を使っていかないと曲がり切れないコーナーも出てくるので要注意！

ハートアタックモードは ノーマルカーなので注意！

チューンドカーではインを突くのが難しいコーナーでも、ノーマルカーならこの通り（ステージ1Aの長い左コーナー）。

ハートアタックモードではチューンドカーが選べない。そのため、チューンドカーで走るときのライン取りとはかなり変わるので注意が必要。しかし、チューンドカーより走りやすくはなるので、リクエストへの対応は比較的しやすいといっていいだろう。

アウトランといえばドリフト！ そのやり方をおさらいしよう!!

二つのドリフトの存在

前作からプレイしている人は既に分かっていると思うが、これから始める人のためにドリフトについて解説しておこう。

本作では、二つのドリフトを使いこなすことになる。一つはブレーキを一瞬踏むと同時にアクセルをオフ→オンにして切り込む「ブレーキドリフト」。もう一つはハンドルを切りつつギアを6速ないし5速から1段落としてすぐに戻す「ギアドリフト」である。

ブレーキドリフトは挙動が緩やかなのでコントロールがしやすく、しっかり曲がりたいときに、ギアドリフトは挙動がシビアなので素早く切り込みたいときに使えるぞ。

切り返しは応用で！

ドリフト中に逆方向へドリフトする「切り返し」を行なうためには、慣性が働くために時間とスペースが必要だ。大きなコーナーの切り返しであればブレーキドリフトで曲がることができるが、キツいコーナーで素早い切り返しが要求されるところでは、挙動が早いギアドリフトを使うといいだろう。なお、マシンの速度が落ちたときはブレーキドリフトの方が有効なので覚えておこう。

この使い分けによって、より速く走れるラインに乗せていくことになるが、究極的には早くインを突いた走りが速いので、すべてギアドリフトで抜けていくことが理想型となる。

左コーナーをドリフトで走り、ここから右へ切り返していく場面。コントロール重視なら、ブレーキドリフトで切り返していこう。

ブレーキドリフトで右へ切り返したところ。マシンの挙動が安定しているので、立ち上がりへのライン修正がしやすい。

OutRun事典　『アウトラン2 SP』オフィシャルサイト　http://outrun.jp/

タイムアタック&ハートアタック攻略　STAGE：1A

Sunny Beach（サニービーチ）

まず最初にやることは、スタート直後のライン移動。すぐに左のラインへ移っていこう。そこからしばらく緩いコーナーと付き合うことになる。このステージはキツいコーナーは無いものの、チューンドカーなのでコースの幅、タイミングをしっかりつかまないとコースアウトにつながるので注意したい。タイム短縮を狙うならコースの淵に注目。砂地に少し入っても大丈夫なので、ここを有効に使っていこう。目指すタイムは58秒フラット。

ハートアタックREQUEST 「ドリフトして!」

左から右へコースが曲がっている部分でリクエストに応える。普段はグリップ走行のところをドリフトで走るため、しっかりドリフトさせてしまうと切り返せなくなるので注意。軽くドリフトさせる程度で走るように。

左から右へドリフトで切り返す。早めに切り返せば問題無く「AAA」をゲットできるはず。まずはお手並み拝見ってか。

切り込むタイミングが命

ここの左コーナーは決してキツいわけではないのだが、長いためにしっかりアウトインアウトのライン取りで走らないと抜けられない。成功のカギを握るのは、切り込むタイミング。手前の緩い右コーナーをそのまま右端で抜けて直線に入り、前方にある右から2番目の看板が真正面に入る瞬間に一気に切り込むといい。タイミングを少し早めにすると調整がしやすいぞ。

真正面に2番目の看板が来たら一気に左へ切り込む！　タイミングが良ければ左のインの砂地まで入れるぞ！

直線的に抜けろ!

ステージ1Aの最後は左→右へ切り返すコーナー。ここの切り返しはキツくないので、グリップ走行で抜けていく。抜けること自体はそう難しくないが、少しでもタイムを縮めるためには両方のインを突きつつ直線的に走ることが重要となってくる。インを突く際は砂地の部分も有効に使うこと。ただしステージ2Bに進む場合は、インを攻め過ぎると接触するので要注意！

右寄りから最初の左のインへ、切り返して右のインへ。　ステージ2Bに行く場合は、インへの接触に注意。

セクター2

セクター1

ハートアタックREQUEST 「車を抜いて!」

「AAA」の評価を狙うなら、アザーカーをほぼ全部抜けば大丈夫。だが、適当に走っていては不可能なので、各コーナーのインを突きつつ、アザーカーへ接触しないようにすること。コツは早めにインに寄って、ラインを変えていくことだ。

接触しないようにインを突き、スリップストリームも活用しよう。

インを攻めよう

スタートしてからしばらくは緩やかなコーナーが続く。インにはガードレールが無く、インを攻め過ぎると砂地に入って減速することになる。全開で走れるここでの減速はかなりの痛手。攻め過ぎないように。

インの砂地へは車体の半分近くまで入っても減速しないので、安心して走ろう。

START

開幕でショートカット!!

スタート直後は加速に意識を集中することになるが、それを行ないつつもタイム短縮のために前作同様にショートカットをしていく。左へすぐに切り込み、接触しないように切り返そう。

スタート後すぐに左へハンドルを切り、すぐに切り返して左のインへ。滑らかに抜けていこう。

OutRun事典　**チューンドカーを扱う上での注意点**：チューンドカーは強化されたエンジンパワーを受け止める足回りにはなっているものの、そのパワーは強大なので、コントロールにはかなり気を使うことになる。特に挙動の荒いギアドリフトをしたときは、ノーマルカーよりも素早く&強くカウンターを当てていくようにしないと、コーナーの出口で加速していくラインに乗せられないので注意しよう。

タイムアタック&ハートアタック攻略 STAGE：2A

Bay Area（ベイ エリア）

このステージはアップダウンが激しいため、視界を妨げられる場面が多く、コーナーのクリッピングポイントが分かりにくい。まずはコースのレイアウトやコースの幅を把握し、それからラインの構築に入るようにしていこう。ネックは橋を渡ったところにある切り返しポイント。高低差のせいで先が見えず、切り返しが遅れやすい。やみくもにドリフトせずにグリップ走行でいけるところまでいくといいだろう。目標タイムは56秒を切ること！

ハートアタックREQUEST「ドリフトして!」

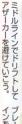
ここのリクエストは、ドリフトに入るタイミングが遅れなければ問題無いだろう。強いていえば、そのタイミングが早過ぎてインにめり込むことに注意。

あわてずにていねいにドリフトに入れれば大丈夫。操作を素早く行なおう。

ハートアタックREQUEST「ぶつからないで!」

橋の直線部分からリクエストがスタートする。単純にアザーカーを避けていけばいいが、後半の右から左への切り返し部分で意外につまずきがち。アザーカーを避けつつのドリフトが難しいのだ。無理にインを攻めずに安全にいこう。

ミドルラインでドリフトしてアザーカーを避けていこう。

ブレーキドリフトでミドルラインをキープして切り返す。

切り返したらグリップ走行へ

ステージ2A最後の難所は、左コーナーから右コーナーへ切り返す部分。ここはキツくないので、後半の右をグリップ走行で抜けていき、加速させてタイム短縮を試みるといい。

ギアドリフトだと挙動が荒く、グリップさせにくいので注意。

セクター2

セクター1

START

ハートアタックREQUEST「メダルを取って!」

コース上のメダルを取る、新リクエスト。取り方はメダルにぶつかればいいだけ。金メダルは一直線に並んでいるので取りやすいが、青いメダルは少し散っている。これをいかに取るかが勝負。

金色のメダルは一直線に整列している。

青いメダルは少しバラバラに散っている。取れる？

油断すると……

瞬間的に右へ曲がるため、インを突き損ねてラインがふくらみ、橋の欄干に激突しやすい。左寄りから直線的に右へ切り込むようにしよう。

右寄りから強引にインを突くラインもあるが、かなり危険！

切り込むタイミングと切り返しがポイント

橋を渡り切り、右へ曲がって、すぐに左へ切り返していく部分。高低差があって先が見えにくいところなので、クリッピングポイントがつかみにくい。そんなテクニカルな切り返しをいかに接触無く抜けていくか。まず最初の右コーナーを左寄りから一気に突き、右寄りから左コーナーへグリップ走行のまま切り込もう。この左コーナーは長いのでインをキープできない。ふくらみ始めたらギアドリフトを行ない、インをキープしていくこと。

まず小さい右のインを左寄りからしっかり突いて右寄りをキープ。

グリップ走行で左コーナーのインへ。ラインがふくらむのを待つ。

インから離れ始めたら、ギアドリフトでインにへばり付いていこう！

OutRun事典 **ハートアタックはほかのモードとは別モノ①**：アウトランモードとタイムアタックモードはアザーカーが居る・居ないの違いがあるぐらいで、コースを攻めていくことに変わりは無い。ハートアタックモードも基本的には流れは同じだが、リクエストによってはコースレイアウトとは異なった流れのラインを走らされることになる。この点がほかのモードとは異なる部分だ。

タイムアタック&ハートアタック攻略 STAGE：2B

National Park（ナショナル パーク）

自然が豊富なコースは、障害物が多くて先の展開を把握しにくい……その代表例がこのステージ2B。コースレイアウトの暗記は必須といっていいだろう。
注意したいのは、ノーマルカーなら気にならない前半の緩く長い左コーナー。ここをいかにイン寄りで走れるかが、タイム短縮の大きなポイントとなる。また後半の切り返しの部分も結構タイトなので、早めに切り返すようにしなければならない。目標タイムは55秒フラットだ。

コーナー後半でふくらむな!

ステージ2B最初の難所は、この緩い左コーナー。緩いだけなら問題無いのだが、距離が長い！ そのためコース幅を有効に使ったアウトインアウトが必要。インを突くことを意識し過ぎると、インを突いたはいいが、後半ラインがふくらみやすいので注意。

一気に切り込んでインへ。少しはみ出ても大丈夫！

後半は外側にふくらみ過ぎない程度が望ましい。

素早い切り返しで切り抜けろ!

最後のキツい左コーナー→右コーナーへの切り返しは、右への切り返しが難しい。左で粘ると右コーナーのインを突けなくなるので早めに切り返すこと。最初はブレーキドリフトで抜けよう。

まずはフェイントを入れて左コーナーへ進入。　左コーナーのインを突き、早めに切り返しへ。　微調整してインをキープし、右コーナーを脱出。

セクター1

セクター2

START

ハートアタック REQUEST 「ドリフトして!」

タイムアタックでは難所となる切り返し部分だが、ノーマルカーならばそういった難しさはほとんど無い。しかし舐めてかかればミスも犯す。早めにドリフトに入り、切り返すこと。

ブレーキドリフトでコントロールをしやすくしておけば、コースアウトをするミスも無くなる。

ハートアタック REQUEST 「ぶつからないで!」

緩やかに左へ曲がった先にあるキツい右コーナー。ここでリクエストが出題される。中盤までは難なくクリアすることはできるだろう。問題は後半の右コーナー。最後のアザーカー2台をここで抜く。2台ともイン寄りを走っているので、このラインに乗らないように外側をドリフトで抜けよう。外側だからといってドリフト開始を遅らせるとコースアウトするので注意！

最後から2台目。ドリフトで外側から安全に抜けていこう。　最後の1台もイン寄りを走行。そのまま外側から抜こう！

ハートアタック REQUEST 「ゲートをくぐって!」

ここで気を付けたいのは、コースは直線なのにゲートの配置が蛇行している点。しっかり前を見て走ろう！

最初のゲートはコースの左寄り。途中から右へ移る。

ゲートが右寄りへ。キツくはないので対応は楽な方だ。

OutRun事典 **ハートアタックはほかのモードとは別モノ②**：ハートアタックモードの走りがほかのモードとは異なるのを象徴しているのが、ステージ2Bで出題される「ゲートをくぐって!」。コースは緩く、右に曲がったところから直線になるのだが、ゲートの配置はコースの左寄りから始まり、そのまま左寄りに集中した後、右寄りに移る。本来なら直進するところなので、うっかり真っすぐ走らないように。

今月号の付録

エクストラカード

「クラウンシューズ」[illegible]

※今月号付録のエクストラカードは「Quest of D」専用です。あらかじめご了承ください。

例によって、強さよりも見た目を[illegible]方にオススメ(笑)。ぜひ通信で[illegible]!

目指すは八段! 新ダンジョンを完全制覇せよ

QUEST OF D

Ver.1.10が登場してから約1カ月。大幅なルール変更には、もう対応できただろうか? Ver.1.0xまでのスタイルで戦うと高難度に感じるかもしれないが、現Ver.に適した装備や戦い方を確立すれば、全ダンジョン制覇&八段獲得も難しくはない!

Quest of D(Ver.1.10)
■メーカー:SEGA-AM2/セガ
■ジャンル:ネットワーク対応カードアクションRPG
■操作方法:タッチパネル+アナログレバー+4ボタン
■発 売 日:2004年12月24日(稼働中)
■使用基板:Chihiro™

※記事中の数値などは、編集部調べによるものです。

ルート表示……の付いた試練の洞窟〜モイ・トゥラの攻防までの八つが本編。これを進めるにつれ、そのほかの外伝も追加されていく。同時に追加されるものでも難度に違いがあるので、一度プレイして難しいと感じたら、ほかのシナリオに挑戦してみよう。

新ダンジョンだけじゃない

旧ダンジョンの変更点

新シナリオに目を奪われがちだが、旧ダンジョンの変化も見逃してはならない。ここでは、その中でも注目度の高い三つのダンジョンを紹介していこう。特に「光の矢」は、一度はお世話になる必須ダンジョンだ。

Text:ちゃっきー

注目ダンジョン3 光の矢

クリア後の宝箱に変化あり。Ver.1.0xのときはeカードだった「月の弓」と「太陽の矢」が、eアイテムとして登場。前者は、アローとの組み合わせでも敵に大ダメージを与えられる最強の弓だ。ただし、月の弓は二つ以上取れない。劣化を直したいときは、一度捨てて再度取りに行こう。

クリア後にeアイテムの月の弓が入手できる。持っていないなら、必ず取りに行こう。

月の弓は難ダンジョン攻略に活躍する重要アイテム。アローを持ち込んで撃ちまくれ!

注目ダンジョン② 妖精王の帰還

クリア後、ダンジョンからの出口前に鍵付きの宝箱が出現。装備品が入ったこの宝箱を開けるためには、通称「動物園」の最深部で手に入る「金の鍵」が必要だ。動物園へは、ダンジョン内のスイッチをすべて操作すると行けるようになる。道のりは長いが、マップ片手に一度挑戦してみては?

ダンジョン内に点在するスイッチをすべて操作し、動物園の奥に行って金の鍵を入手。

出口前にある宝箱を開けて装備品を入手。レア品が出たという情報はまだ無いが……。

注目ダンジョン1 ドワーフの洞窟

ストーリー上では、「洞窟の奥に住むドワーフに武器作成を依頼する」という目的で訪れるこのダンジョン。Ver.1.10では、クリア時の報酬として「クランへの修理依頼書」が高確率で手に入る。これは、劣化した装備品を修理するアイテム。数値がマイナスになった装備品と合成してみよう。

大事な装備品が劣化してしまったら、ここを訪れてクランへの修理依頼書を入手しよう。

合成すればマイナス値を1減らせる。D.NETを使わなくても、修理ができるわけだ。

QOD事典

その他の細かい変更点: 初級ダンジョンは全体的に難度が落ち、モンスターのランクが下がったり、数が減ったりといった調整が加えられている。逆に、上級ダンジョンは難度アップ。中でも「黒騎士の挑戦」は、大量に出現したeカードのハイポーションがかなり減っている。なお、「モイ・トゥラの攻防」は、オーク系の敵が土地に合わせてF属性になっていることに注目。

追加シナリオに挑むための基礎知識

外伝島シナリオ攻略

バージョンアップで追加された新天地「外伝島」には、新たな外伝シナリオが目白押し。従来の本編シナリオとは違った面も多いので、基本部分をしっかりと把握してから挑戦してランクS獲得を目指せ！

Text：伊勢[illegible]

新たに用意された七つの外伝シナリオ

　バージョンアップによる追加シナリオは、外伝島エリアに七つ用意されている。その名の通りどれも外伝扱いとなるため、本編の進行に合わせた形で順次出現。例えば最終章モイ・トゥラの攻防まで到達していれば、最初から五つが出現した状態となっている。

　外伝島シナリオもこれまで同様、クリアすればランクに応じた段位ポイントを得られるが、攻略度の評価カテゴリーに討伐率は存在しない。具体的には、メイン＆サブミッションと、クリアまでのコンティニュー回数だけが攻略度の対象だ。サブミッションさえこなせば、あとは討伐率を気にせずボスを探して倒すだけで、ランクSが獲得できる。

　とはいえ、どの追加シナリオも従来に比べるとトラップなどが多く、難度は高め。新たな強敵となるモンスターも多いので、まずは基本部分をしっかり押さえておきたい。

外伝島Aエリア　シナリオ一覧

No.	シナリオ
外伝島A-1	悪夢の洞窟
外伝島A-2	混沌の祠
外伝島A-3	黎明の迷宮
外伝島A-4	暁の廃城
外伝島A-5	名も無き遺跡
外伝島A-6	三つの試練
外伝島A-7	古の城

外伝島シナリオは攻略度に討伐率が存在しない。サブミッションをクリアしたら、後はボスを目指して進めばOK！

モイ・トゥラの攻防がランクB以上だとA-6シナリオが出現。さらにA-6がランクB以上でA-7がプレイ可能になる。

新登場モンスター ワンポイント攻略

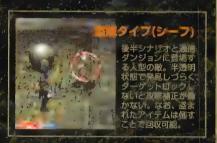
　新ダンジョンの追加に伴って、新たなモンスターも多数登場。どれも特徴的な攻撃バリエーションを持っているが、その中でも厄介な4体のモンスターを個別に解説。これらに対処できないと、余計なダメージを受けてしまうので注意しておきたい。

盗賊タイプ(シーフ)

後半シナリオと通信ダンジョンに登場する人型の敵。半透明状態で発見しづらく、ターゲットロックしないと攻撃補正が働かない。なお、盗まれたアイテムは倒すことで回収可能。

マジシャン

後半シナリオと通信ダンジョンに登場する人型の敵。壁で反射するレベル1魔法に加えて、密着時に正面から攻撃するとテレポートで回避。出現場所を覚え、背後から攻撃しよう。

オークチーフ

後半シナリオと通信ダンジョンに登場する大型モンスター。中ボスとして登場することもある。耐久力&攻撃力に優れているが、遠距離攻撃が無いのでヒット&アウェイか弓が安全。

属性モンスター

おなじみのモンスターでは、火・氷・雷属性のバリエーションが追加された。名前の最後にFire、Ice、Thunderの頭文字が付き、属性に対応した高い属性攻撃&防御を持っている。

トラップを回避しているとエナジーが不足しがち。緊急回避で突っ切ろう。

用意したいアイテム

- 毒消し
- 回復アイテム
- 召喚モンスター
- 弓+矢
- 属性耐性の高い防具

外伝島に向かう旅支度

　外伝島シナリオに挑戦するに当たって忘れずに用意しておきたいのが、筐体SHOPで購入可能な毒消し。全体的に被ダメージが大きくなったので、HP回復アイテムも多めに持ち込めれば理想的だ。後半のシナリオでは、光の矢で入手可能な月の弓、魔法耐性の高い防具などがあれば、かなり楽にランクSを狙える。

Point1　オーラを見たら逃げる

　中ボスクラスのモンスターは、一定ダメージを与えると紫色のオーラをまとった状態に。この間はスピード&攻撃力アップに加え、攻撃をヒットさせてものけぞらない状態なので近寄らないこと。

Point2　全方位攻撃は惜しまず使う

　一対多数の戦闘が基本のシナリオでは、複数モンスターのコンボが危険！　場合によっては一瞬で倒されるので、囲まれそうになったら全方位攻撃で対処。ボス戦用に食料は残しておきたい。

Point3　召喚モンスターを活用

　バージョンアップによって、召喚モンスターたちが頼れる存在に。ボス戦前に召喚すれば、敵モンスターを分断できる。ガーディアンリザードマンやミノタウロスなどは耐久力が高くオススメだ。

ルームガーダー戦の定石

　外伝島シナリオのボス戦は、A-7を除き中ボス+ザコ複数を倒すルームガーダー戦。新バージョンでも基本は変わらず、複数を相手にせずに少しずつ倒して数を減らすのがセオリー。遠距離攻撃を持ったモンスターを優先的に倒せば、それだけで戦いが楽になるので確実に仕留めたい。

ボス戦前に召喚モンスターを呼び出しておけば、オトリ役となり敵を分断してくれる。

中ボスクラスのモンスターは、紫色のオーラに加えダウンさせても受け身を取るように。

QOD事典

新eアイテムをシナリオでゲット!?：ダンジョン探索の楽しみといえば、何といってもクリア時の報酬eアイテム。バージョンアップとともに多数の新eアイテムが追加されたが、これらのいくつかはシナリオでも入手可能。序盤シナリオはそれなりだが、後半シナリオでクリア報酬の宝箱を開けて効果音が流れれば……、レアクラスのeアイテムが手に入ることも!?

外伝島A-1～A-5を一気に攻略！

外伝島シナリオガイダンス

新たに追加された外伝島Aエリアの、序盤～中盤シナリオを一気に攻略！　各ダンジョンの出現モンスターに加えて、サブミッションの達成に必要なポイントを解説しておくので、これを参考に攻略度100%を目指してチャレンジしてほしい。

外伝島A-1 悪夢の洞窟

Submission ★1

召喚モンスターで敵を3匹以上倒せ

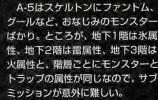
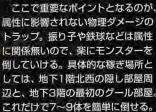
出現モンスターは弱いが、トラップが満載！召喚モンスターがトラップに引っ掛からないよう、召喚指示の待機をうまく使おう。

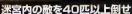
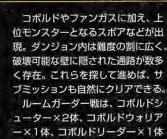
A-1だけあって、出現するモンスターはバットにスケルトン、ジャイアントスコーピオンなど、ドワーフの洞窟レベル。召喚モンスターが必要なサブミッションは、スタートした直後に済ませれば問題無し。

ルームガーダー戦はスケルトンアーチャー×2体、ドーワブンスケルトン×1体、スケルトンナイト×1体。アーチャーから先に倒そう。

外伝島A-2 混沌の祠

Submission ★2

迷宮内の敵を40匹以上倒せ

ダンジョンマップを見て、破壊可能な壁を探しながら進めばOK。特に意識せずともサブミッション条件をクリアしていける。

コボルドやファンガスに加え、上位モンスターとなるスポアなどが出現。ダンジョン内は難度の割に広く、破壊可能な壁に隠された通路が数多く存在。これらを探して進めば、サブミッションも自然にクリアできる。

ルームガーダー戦は、コボルドシューター×2体、コボルドウォリアー×1体、コボルドリーダー×1体のザコ敵だけなので特に問題は無い。

外伝島A-3 黎明の迷宮

Submission ★3

迷宮内の壺を16個以上破壊せよ

宝箱から入手可能な2色の鍵は、それぞれ対応した色の扉を開く鍵。地下1階の青い扉の先では回復系アイテムを入手できるぞ。

ゴーストにゾンビ、グールなどのアンデッド系モンスターに加え、投げ技を持ったトロルが出現。ダンジョン内の仕掛けとして扉を開く鍵が登場するが、地下1階の青い鍵と扉はシナリオクリアに関係無い。

ルームガーダー戦は、ゴースト×2体、ファントム×1体、ミノタウロス×1体の構成。氷魔法が厄介なゴーストを先に倒せば楽に戦える。

外伝島A-4 暁の廃城

Submission ★3.5

魔法を使って敵を7匹以上倒せ

盗賊タイプの敵は、ロック―攻撃の手順を忘れずに。

魔法耐性の高い装備が無いと危険。混乱にも要注意だ。

ここまでは楽だった外伝島シナリオだが、A-4からが本番。姿を隠して近付いてくるシーフとロバー、魔法攻撃が厄介なマジシャンとダークマジシャンなど、新規モンスターが目白押し。中でもマジシャンの魔法攻撃は、魔法耐性が低いと手痛いダメージを受けるので注意すること。

魔法で規定数の敵を倒すサブミッションなので、戦士の場合は攻撃魔法スクロールの持ち込みが必須事項。ハードインフェルノを持ち込めれば理想だが、カードやeアイテムの手持ちが無ければ、筐体SHOPでレベル2のフレアバーストを購入しよう。

対ルームガーダー戦

ルームガーダー戦は、トロル×2体、ロバー×2体、ダークマジシャン×1体とザコ敵のみ。ダークマジシャンのポイズンは、大したダメージを受けないので無視でOK。攻撃力の高いトロルを優先的に倒すと、後の展開が楽になる。

ロックに手間取るロバーを後回しにした方が戦いやすい。

外伝島A-5 名も無き遺跡

Submission ★4

トラップを利用して敵を10匹倒せ

ダメージの高い鉄球であれば、2～3回で倒せてしまう。

グールは火属性に弱いので、檻に閉じ込めて待つだけ！

A-5はスケルトンにファントム、グールなど、おなじみのモンスターばかり。ところが、地下1階は氷属性、地下2階は雷属性、地下3階は火属性と、階層ごとにモンスターとトラップの属性が同じなので、サブミッションが意外に難しい。

ここで重要なポイントとなるのが、属性に影響されない物理ダメージのトラップ。振り子や鉄球などは属性に関係無いので、楽にモンスターを倒していける。具体的な稼ぎ場所としては、地下1階北西の隠し部屋周辺と、地下3階の最初のグール部屋。これだけで7～9体を簡単に倒せる。

対ルームガーダー戦

ルームガーダー戦は、火・氷・雷属性を持ったスケルトンナイト×3体の中ボスとの戦闘。一見すると楽勝ムードだが、それぞれが対応した魔法攻撃を遠距離から撃ってくる。スタート直後は向かって左側の氷属性を集中攻撃しよう。

凍結すると追加ダメージ確定なので優先的に倒したい。

QOD事典

シナリオクリアで七段に昇級：Ver.1.01では、本編シナリオランクS＋旧通信ダンジョン100%をすべて達成すれば、最高六段まで昇級した。Ver.1.10では、七つの外伝島シナリオでランクSを取れば七段に昇級可能。さらに三つの新通信ダンジョンを100%にすれば、最高八段になれる。ただし、七～八段になってもスキル修得やカード持ち込み枚数の増加は無い。

時代は力強さから器用さへ

Ver.1.1版 デッキ構築の指針

各種スキルやステータスの影響度が大きく変化し、デッキの再構築が必要な人も多いのでは？　ここでは、各職業別にデッキを見ながら検証するぞ。また、戦闘に関する知識も併せて吸収しよう。

Text：真瑠世

基本の考え方とオススメスキル

現バージョンではSTR、MIN、INTの効果が比較的薄く、AGI、DEX、属性耐性が重要視されている。そしてDEXはカードのパーマネント効果でかなり引き上げられる。今までのSTR重視の一撃必殺から、基本的にDEX重視の手数で圧倒するスタイルを目指すといい。

DEXを上昇させた場合、接近戦用の武器の攻撃速度が早くなるのはもちろん、遠距離攻撃の弓の発射速度、魔法の詠唱速度も上がるようになっている。戦士でなくてもDEXを上げる意味は大きいため、全職業で目指すものがやや似てくる傾向にあるぞ。

中でも、特にデッキに特に組み込みたいカードがスピードアップ。4枚でDEXとAGIが飛躍的に上昇し、AGIはブースト手段が数少ないため重宝する。AGIが低いと、通信協力プレイでパーティーに追い付けないこともあるので、軽視しないように。

全職業オススメカード

スピードアップは4枚積むことでDEX＋21、AGI＋21の驚異的なパーマネント効果を得られる。特にAGIについては上昇可能なeアイテムが数少なく、防具はAGIが減少しやすい。AGIが低いとトラップや攻撃の回避が難しくなるので注意しよう。

●オススメカード ピックアップ

<スピアージャブ>

戦士、僧侶の代表的なスキル。槍はダッシュ攻撃の威力が高く、スピアージャブは3発合計のダメージがかなり高い。迷わずデッキに入れておこう。

<ライジングスラッシュ>

片手剣のスキルはこれがオススメ。ダウンさせずに攻撃でき、ダメージ効率も優秀。全体モーションが短いので盾を使ったガードもしやすいぞ。

<バスタースラッシュ>

攻撃範囲が広いため複数の敵を一網打尽にできる。ただし、DEXが中途半端だと2段目が空振りしてしまうので注意。DEX85以上を目安にしよう。

<パワーリング>

STRを上げる効果は薄いと書いたが、1枚でSTRが5上昇するので、装飾品が無いときは入れておこう。なお、＋1以降は1枚ごとにSTR＋1。

●準オススメカード

<デッドエンド>

敵を吹っ飛ばすため以前ほどの強さはないが、それでも4枚積んだときの威力はかなり高い。DEXを上げれば動作時間の遅さも解消される。

<コンセントレーション>

強力な武器を使っているときはこのスキルの効果が高い。またダメージがSTRに依存していない弓の攻撃も、このスキルなら威力を上げられる。

戦士編

デッキ構築

戦闘の前衛は戦士にお任せと言いたいが、ヒット＆アウェイで手際良く攻撃できるデッキが望ましい。

SAMPLE DECK

- スピアージャブ（×6）
- バスタースラッシュ（×4）
- スピードアップ（×4）
- オーガラッシュ（×6）
- ライジングスラッシュ（×6）
- 回復系（×9）

これは接近戦用、弓使い用のどちらにも対応した基本的なデッキ。ここにある4種の武器スキルを入れればDEXを70以上に上げることができ、これにスピードアップを加えるとDEXは90を越す。オススメ武器とスキルは、槍＋スピアージャブ、両手剣＋バスタースラッシュ、片手剣＋ライジングスラッシュの三つ。使用武器によってはスピアージャブ、ライジングスラッシュ、バスタースラッシュの計14枚を交換しよう。また、回復系1枚をコンセントレーションやパワーリングにするのも有効だ。

戦闘の基本と劣化について

連係技を主体にする

現バージョンは連係技が強力な傾向にあり、以前のようなダッシュ攻撃や強攻撃連発がダメージ効率に劣る設定になった。戦闘の基本から意識を変える必要があるぞ。

具体的には接近して連係技を繰り出す、もしくはダッシュ攻撃で転ばせて起き上がりを連係技で攻撃する、という方法をメインにするといい。複数の敵に囲まれそうなときだけダッシュ攻撃を使おう。

また、連係中に別の敵へタッチをすれば、複数の敵へ攻撃することもできる。難度は高いが、ロックを切り替え続ければ2体の敵を連係技でまとめて相手にできるぞ。

劣化に注意

現バージョンでは武器の劣化スピードが比較的速い。ダッシュ攻撃と連係技ワンセットの劣化スピードを1とすると、強攻撃／強攻撃スキルの劣化スピードは約2となる。ダメージ効率も併せて考えると、さらに連係技の重要性が分かるはずだ。また、強攻撃スキルなどが複数の敵に当たった場合は、さらに劣化しやすいようなので注意しよう。

劣化対策としては、戦い方の変更はもちろんだが、装備1&2の二つの武器のほか、もう一つ武器を持ち込めば容易に解消できる。劣化具合を装備ウィンドウで確認し、早めに別の武器へ持ち替えよう。

連係技は総合ダメージに優れ、うまく使えば複数の敵を攻撃することも可能。

強攻撃は単発の威力こそ高いものの、連係技の総ダメージに比べると見劣りする。

予備の武器を持ち込んでおけば劣化対策は万全。移動中に武器を持ち替えよう。

比較的強力な強攻撃スキルだが、劣化も激しい。複数の敵に当たったら注意。

QOD事典

月の弓＋コンセントレーションは現状の攻撃の中でダメージ効率の良さがトップクラス。また、ボス戦時はドラゴンキラー＋バスタースラッシュが驚異的な破壊力。ドラゴンキラーは劣化が非常に早いので、ボス戦まで使わずに温存しておこう。デッキに4枚入れる場合は、ライジングスラッシュorスピアージャブと交換しつつ調整するといい。

僧侶編

デッキ構築

接近戦にするか弓主体にするかで、デッキにばらつきが出てくる。本業の回復はヒーリング1枚で十分だ。

●オススメカード ピックアップ

<ハードブレイカー>

僧侶といえば棍棒、ということでハードブレイカーもある程度は戦力になる。ただ、ダメージ効率は連係技に多少劣り、武器の劣化速度が早い。

<ヒーリング>

消費ENは大きいが回復量も多いヒーリング。6枚積んでも回復量がほぼ変わらないため、基本的に1枚で十分。肉系カードを多く入れておこう。

<スピアージャブ>

槍は、僧侶が使っても職業による攻撃力補正が無いため、非常に使いやすい武器。店内ショップにあるパルチザンを使えば十分な戦力になる。

<ガーディアンリザードマン>

シナリオプレイ／通信プレイどちらでも強力な召喚モンスター。積むごとに強くなるため、中級ダンジョン以上の場合は4枚積みたいところ。

●準オススメカード

<ライジングスラッシュ>

相手をダウンさせずに攻撃できるため、時間効率に優れる。ファルシオンがあれば攻撃力もある程度確保できるため、武器によってはオススメ。

<粛正>

3段目のスタン効果が魅力的。11枚積まずに3枚積んで、ほかのスキルでDEXを上げると使いやすい。なお、3段目はスーパーアーマー状態。

SAMPLE DECK

- スピアージャブ（×6）
- ハードブレイカー（×6）
- ヒーリング（×1）
- スピードアップ（×4）
- オーガラッシュ（×6）
- アロー（×4）
- 回復系（×8）

上のデッキはやや接近戦主体にしたもの。槍で転ばせて棍棒で追撃するのが基本パターン。状況によっては弓を使うこともできる万能デッキだ。回復はヒーリング1枚で十分で、これがあればスーパーヒールは無くていい。つまり、ほかの職業よりも回復系が少なくていいのが僧侶の特徴だ。弓を主体にする場合は、オーガラッシュ、ハードブレイカーを属性矢へ交換。この場合は槍のダッシュ攻撃のみを使い、追い打ちなどはすべて弓にしよう。また、アローを召喚モンスターにすれば、僧侶でも前線で戦いやすくなるぞ。

魔法使い編

デッキ構築

威力の高い魔法を厳選しつつ、基本は弓を使うのが基本。GOLDの消費が激しい。

●オススメカード ピックアップ

<ハードインフェルノ>

INTに比例して威力がかなり高くまで上昇するため、多めに入れておくといい。使いどころは主にボス戦になる。道中は温存しておこう。

<フレイムスピリット>

ライトニングチェインとは違い、こちらはロックして大ダメージを狙うのが目的。ボス戦用の魔法だが、EN消費量が多い点には注意しよう。

<ライトニングチェイン>

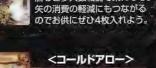
ロックをせずに使って、複数の敵をダウンさせるのが目的。マジシャンなどを優先的に倒すためにロックしてもいい。多人数戦闘では連発しよう。

<ガーディアンリザードマン>

杖と弓オンリーでもいいのだが、やはり召喚モンスターが居ると多人数戦闘で楽になる。矢の消費の軽減にもつながるのでお供にぜひ4枚入れよう。

●準オススメカード

<ハードブレイカー>

矢の消費が気になる場合は、棍棒＋ハードブレイカーも交ぜると多少は節約になる。強制戦闘の最初の一手で、確実に当てられるようにしたい。

<コールドアロー>

3種の属性矢の中でも、凍結効果が魅力的なコールドアロー。敵を凍結させれば召喚モンスターも自由に戦えるため、倒される心配も少なくなる。

SAMPLE DECK

- ハードインフェルノ（×10）
- ライトニングチェイン（×6）
- ガーディアンリザードマン（×4）
- スピードアップ（×10）
- 回復系（×10）

魔法使いの場合、ほとんどの状況においてハードインフェルノが高威力で頼もしい。本業である魔法スキルはレベル1だと効率が悪過ぎるため、基本的にはライトニングチェインかフレイムスピリットをデッキに入れておこう。後はパーティーに付いていくためのスピードアップ、前衛を張らせるための召喚モンスターを常に入れておけばいい。ただ、このデッキはeアイテムのアローを主体にしているため、GOLDの消費が激しい。そのため、回復系を減らしてアローや属性矢を積むことも選択肢に入れておこう。

eアイテムについて

装備品について

装備品はeアイテムでそろえるのが理想だが、何を基準に買うべきか迷う人も居るはず。基本的には防御力より属性耐性を上げる方針でいこう。

まずは防具。店内ショップならメイジローブとミトラがいい。D.NETの場合は、ウォーロックキャップを集めたい。非常に優秀な性能だ。

次は武器について。店内ショップでは正直なところDEXの上がるパルチザン以外は見劣りしてしまう。D.NETの場合はグラディウスやトゥハンドソードを購入しよう。

また、レアアイテムのファルシオンは、劣化しづらく攻撃力が高いぞ。

アイテム欄をどうするか

計16個のeアイテムを冒険に持ち込めるが、内容をどうするかが考えどころ。

装備品以外で毎回持ち込みたいのが毒消し。毒のダメージは大きいので、毒になったらすぐに使えるよう、毒消しをタッチ状態にしておこう（毒になったらUSEボタンを押せば素早く回復できる）。

またシナリオ「光の矢」で入手可能な月の弓は現バージョンで最も強力な武器の一つ。-10まで劣化しても威力がほとんど落ちないため、入手後は必ず持ち込むといい。eアイテムのアローを3～5束持ち込めば、冒険のほとんどを弓で対処できるだろう。

ファルシオンは劣化耐久値が非常に高く、威力も抜群。+5まで集めたいところ。

よく見かける姿だが、それこそが集めやすく強力な証。属性耐性を重視しよう。

矢は無くなる前に別の矢束を装備しよう。その後移動中に矢束を合成するといい。

毒消しは必需品。毒トラップを無視して突っ込んですぐに回復する荒技もアリ。

QOD事典 移動速度にかかわるAGIは、スピードアップ、★ゲイルリング、マジシャンシューズ、ドラゴンアーマー、ファイタークロス、ウィングシールドなどで上げることができる。ただし、女性キャラの場合、どうやらAGIが一定以上になるとそれ以降は移動速度が速くならない模様。高速移動が好きな人は男性キャラを使おう。

Dフォースカード スキルデータ詳細

新バージョンになって大幅に変化したスキルカードの性能。意外な見落としは無いか要チェックだ。

Text：真瑠世（P58）＆伊勢猫（P59）

●武器スキルデータ

スキル名	武器	職業	[illegible]	最大積み時の上昇ステータス
ライジングスラッシュ	片手剣	全職業	UC(6)	DEX+20
オーガラッシュ	片手斧	全職業	UC(6)	STR+2、DEX+20
ロッククラッシャー	棍棒	全職業	UC(6)	無し
スピアージャブ	槍	全職業	UC(6)	DEX+20
トルネードスパイク	両手斧	全職業	UC(6)	無し
バスタースラッシュ	両手剣	全職業	R(4)	DEX+12
スレッシャーテイル	片手剣	全職業	UC(6)	DEX+20
ハードブレイカー	棍棒	全職業	UC(6)	無し
クラウドブレイカー	槍	全職業	UC(6)	STR+2、DEX+8
ヴァンガードラッシュ	片手剣	戦士	UC(6)	STR+2
バーバリアンラッシュ	片手斧	戦士	C(11)	STR+2、DEX+10
ライトニングランサー～ホースライダースラスト	槍	戦士	R(4)	DEX+12
デッドエンド	両手斧	戦士	R(4)	無し
ハードスラッシュ	両手剣	戦士	C(11)	無し
粛正	棍棒	僧侶	C(11)	STR+2、DEX+10
スピットファイアラッシュ	杖	魔法使い	UC(6)	STR+2

●戦士、僧侶のスキルデータ

スキル名	職業	[illegible]	[illegible]	[illegible]	使用時の効果
コンセントレーション	戦士	5	UC(6)	STR+5	武器攻撃力+40%(切り捨て)　45カウント
スピードアップ	戦士	3	R(4)	DEX+21、AGI+21	DEX+20
マイナーヒーリング	僧侶	7	C(11)	MIN+10	回復25　最大積み時：回復30
ヒーリング	僧侶	12	UC(6)	MIN+15	回復45　最大積み時：回復54
マイナーヒールノヴァ	僧侶	10	C(11)	MIN+10	範囲回復20　最大積み時：範囲回復24
マイナーヒールインパクト	僧侶	10	C(11)	MIN+10	範囲回復15　最大積み時：範囲回復18
キュアポイズン	僧侶	3	C(11)	MIN+10	毒状態回復
アレイズ	僧侶	3	C(11)	MIN+10	睡眠状態回復
アンチサイレンス	僧侶	3	C(11)	MIN+10	沈黙状態回復
キュアコンフューズ	僧侶	3	C(11)	MIN+10	混乱状態回復
ソングオブパワー	僧侶	7	C(11)	STR+5、MIN+5	※1
シールド	僧侶	4	C(11)	VIT+5、MIN+5	※2
プロテクトアロー	僧侶	2	C(11)	MIN+10	30カウント
プロテクトマジック	僧侶	3	UC(6)	MIN+15	30カウント
ホーリーアロー	僧侶	4	C(11)	無し	
ホーリーライトニング	僧侶	7	UC(6)	無し	

※1：{職業固有STR+LVupによる上昇STR}+50%(切り捨て)　60カウント　※2：{職業固有VIT+LVupによる上昇VIT}+50%(切り捨て)　30カウント

●武器スキル使用時の攻撃力

スキル名	[illegible]	[illegible]
ライジングスラッシュ	2枚	(1段目)1.6　(2段目)2.4　※最大タメ時4
	6枚	(1段目)2　(2段目)3　※最大タメ時4
オーガラッシュ	3枚	(1段目)1　(2段目)1.3　(3段目)2段目の1.2
	6枚	(1段目)1.2　(2段目)1.5　(3段目)2段目の1.2
ロッククラッシャー	3枚	(1段目)0.8　2～3段目は1段目同様　(4段目)1段目の1.7
	6枚	(1段目)0.9　2～3段目は1段目同様　(4段目)1段目の1.7
スピアージャブ	3枚	(1段目)1.1　(2段目)1.1　(3段目)2段目の1.4
	6枚	(1段目)1.4　(2段目)1.3　(3段目)2段目の1.4
トルネードスパイク	3枚	(1段目)1.7　(2段目)1.1　(3段目)0.8　(4段目)3段目の1.6
	6枚	(1段目)2　(2段目)1.2　(3段目)0.9　(4段目)3段目の1.6
バスタースラッシュ	2枚	(1段目)1.1　(2段目)0.9　(3段目)2段目の1.4
	4枚	(1段目)1.3　(2段目)1.1　(3段目)2段目の1.4
スレッシャーテイル	3枚	強攻撃の1.4
	6枚	強攻撃の1.7
ハードブレイカー	1枚	強攻撃の2
	6枚	強攻撃の2.5
クラウドブレイカー	1枚	強攻撃の0.7
	6枚	強攻撃の0.7

スキル名	[illegible]	[illegible]
ヴァンガードラッシュ	3枚	(1段目)1.3　(2段目)1.4　(3段目)1.3
	6枚	(1段目)1.6　(2段目)1.6　(3段目)1.5
バーバリアンラッシュ	3枚	(1段目)1　(2段目)1　(3段目)2段目の1.5
	11枚	(1段目)1.3　(2段目)1.3　(3段目)2段目の1.5
ライトニングランサー～ホースライダースラスト	2枚	(1段目)強攻撃の1.3　(2段目)1段目の0.6
	4枚	(1段目)強攻撃の1.6　(2段目)1段目の0.6
デッドエンド	1枚	強攻撃の2
	4枚	強攻撃の2.3
ハードスラッシュ	1枚	強攻撃の1.1　※最大タメ時1.3
	11枚	強攻撃の1.3　※最大タメ時1.7
粛正	3枚	(1段目)1.3　(2段目)1.7　(3段目)1.6
	11枚	(1段目)1.5　(2段目)2　(3段目)1.9
スピットファイアラッシュ	3枚	(1段目)1　(2段目)1　(3段目)1段目の1.2
	6枚	(1段目)1　(2段目)1.2　(3段目)1段目の1.2

※表内のデータはSTR30程度の状態で、適当な武器を使って計測。端数は四捨五入。また、記事内の数値類は編集部調べによるもの

武器スキルデータを検証

スキルカードのパーマネント効果はDEXが上昇するものが多い。その計算は単純で、+1以降は大抵1枚につきDEXが4上昇する仕組み(コモンカードは1上昇)。

そして、入れた枚数が1枚ではパーマネント効果は得られず、STR上昇は最大積み時のボーナスになっている。後はDEX上昇の無いスキルと、バーバリアンラッシュがコモン扱いにな点に注意。

戦士、僧侶のスキルデータ検証

スキルデータ内にあるカウントはHP減少状態での1を1カウントとして計測している。積んだ枚数によるカウント上昇は一切無い。

また、ソングオブパワーとシールドはゲームスタート時よりもボス戦前の方が効果が高くなる珍しいスキルで、道中でのレベルアップによるステータス上昇が期待できない魔法使いに使っても、あまり効果が期待できない。

武器スキル使用時の攻撃力

武器によって基本攻撃の威力に差が出るため、この数値はあくまで目安としてとらえてほしい。浮かせ技は威力が低い傾向にあり、さらに大きな差が生まれてしまう。

中でもクラウドブレイカーとスピットファイアラッシュの1段目と3段目は、積んだ枚数によるダメージアップが見られない。さらにDEX上昇率も低いため、前者は1枚、後者は3枚で十分といえる。

QOD事典

斧系のスキルは軒並み攻撃速度が遅いため、多少扱いづらい。攻撃力も低めだ。ハードスラッシュは11枚積んでもあまり効果が期待できない不遇のスキル。動作中のスーパーアーマー状態も現バージョンでは危険極まりないので、使うならタメないようにするといいだろう。ライトニングランサーは、1段止めで使うとダメージ効率に優れる。

●僧侶・魔法使い　攻撃魔法スキルデータ

[illegible]	[illegible]	[illegible]	レア度（最大積み枚数）	[illegible]	[illegible]	
					[illegible]	[illegible]
ホーリーアロー	僧侶	4	C(11)	無し	46	64
ホーリーライトニング	僧侶	7	UC(6)	無し	91	119
ファイアーボール	魔法使い	3	C(11)	無し	45	63
フレアバースト	魔法使い	6	UC(6)	無し	90	117
ファイアースピリット	魔法使い	6	UC(6)	無し	36(×2)	63(×2)
フレイムスピリット	魔法使い	9	UC(6)	無し	55(×3)	81(×3)
エクスプロージョン	魔法使い	5	UC(6)	無し	45	69
アイスブラスト	魔法使い	3	C(11)	無し	33	51
フロストバイト	魔法使い	6	UC(6)	無し	65	92
アイスウインド	魔法使い	5	UC(6)	無し	32	59
アイスストーム	魔法使い	8	UC(6)	無し	68	95
スノーストームインパクト	魔法使い	5	UC(6)	無し	36	63
サンダーボール	魔法使い	3	C(11)	無し	40	70
ライトニングボルト	魔法使い	6	UC(6)	無し	80	107
ライトニングチェイン	魔法使い	6	UC(6)	無し	36(44)	62(76)
ライトニングストーム	魔法使い	5	UC(6)	無し	44	71
ポイズン	魔法使い	6	UC(6)	無し	12	28
コンフューズ	魔法使い	4	UC(6)	無し	6	23

攻撃系スキルの消費と積み効果

僧侶と魔法使いの攻撃魔法スキルについては、積みによる消費コストの軽減効果が無くなり、それ以外にも大幅な変更が数多く加えられている。

中でもダメージに関連した変更点が非常に多く、積み枚数に比例するダメージ上昇率は以前よりも強化された。スキルごとに上昇率の違いは見られるが、原則的にスキルレベルの高い攻撃魔法ほど、より高いダメージを得られる仕様へと変更。レベル1スキルに関しても、積み枚数によるダメージ上昇率だけを見れば、以前よりも高い数値となる。

しかし、ステータスによるダメージボーナスが見直された関係で、MIN／INTパラメータ強化による魔法ダメージのブースト効果は全体的に減少。レベルが低い魔法は、ダメージ上昇率が以前よりも大幅にダウン。上限値が設定された関係により、レベルが高い魔法の最大ダメージもかなり低くなってしまった。

これ以外の大きな変更点としては、飛距離に比例した攻撃魔法のダメージ減少効果が挙げられる。エクスプロージョンやアイスストームなどの範囲系以外は、攻撃対象となる敵との距離が遠くなるほど、ヒット時の魔法ダメージが下がってしまうので要注意。

一定数値を超えるとパラメータによるダメージ上昇率は激減する。

パラメータ反映の上限値

攻撃魔法のダメージは、僧侶であればMIN、魔法使いならINTのパラメータ数値を攻撃魔法ダメージに上乗で計算。Ver1.10ではスキルごとにダメージの上がり幅が見直され、パラメータ数値が一定以上は反映されづらくなった。

背後からのダメージ補正やクリティカルなどは問題無く適用される。

距離によるダメージ補正

Ver1.10では、飛距離に比例して攻撃魔法のダメージが減少する仕様が追加された。このため、魔法を撃った場所から遠い敵ほどダメージ量が低下。ダメージ効率を求める場合は、ある程度まで接近した状態で魔法を撃つ必要がある。

アロウズが使いやすくなってデッドエンドは評価アップ。

修得スキルによる回復量は低下。カードの方が効果は高い。

[illegible]

段位によって修得可能な各職業別の修得スキルについても、全般的な変更が加えられた。戦士スキルは全体的に消費エナジーが減り、挑発効果を持ったアロウズをコスト1で発動可能に。

これに対して僧侶は、HP回復系スキルの消費エナジーが増加。カードの持ち込み枚数に余裕がある場合、同スキルカードを1枚でも持ち込んだ方がエナジーの変換効率が高くなっている。

魔法使いの修得スキルは、大きな変更点は無し。シャドウスキルズが混乱効果に。基本的にはDフォースカードの方がダメージ効率が高いようだ。

●戦士・僧侶・魔法使い　修得スキルデータ

	[illegible]	[illegible]	[illegible]
戦士	アロウズ	1	視覚反応した敵を挑発して集める
	プロテクトシールド	4	VIT+2、盾防御力アップ　45カウント
	スチールボディ	4	VIT+2、やられモーションカット　30カウント
	マインドアイズ	10	STR+8、武器攻撃力+20%（切り捨て）　45カウント
僧侶	フェース	4	光属性ダメージ37（MIN50時）
	マイナーヒール	7	HP20回復
	マイナーヒールノヴァ	10	範囲HP15回復
	オラクル	7	光属性ダメージ82（MIN50時）
魔法使い	ファイアースキルズ	3	火属性ダメージ41（INT50時）
	フロストスキルズ	4	氷属性ダメージ27（INT50時）
	ライトニングスキルズ	4	雷属性ダメージ33（INT50時）
	シャドウスキルズ	5	闇属性ダメージ10（INT50時）、混乱効果

検証データ　パラメータによるダメージ変化

レベル3の魔法スクロール以外は、影響パラメータが50あれば十分という結果に……。

Ver1.10の魔法ダメージにおけるパラメータ反映の上限を、編集部で実際に検証してみた。検証には全職業で使用可能なレベル1～3のDフォーススクロールを魔法使いで使用、魔法使い系の攻撃魔法に影響をおよぼすINT10～90を10単位で計測した結果が下記リストとなる。

計測数値を見れば一目瞭然だが、レベルが高いほどパラメータ上昇によるダメージ上昇効果も高く、レベル1とレベル3を比べると約4倍近い効果の差を確認。ダメージ上昇率については、INT20～50までの間が最も高く、以降は50～70で2分の1、70～90では3分の1まで上昇率が低下する結果となった。

これらの検証結果から、影響パラメータによるダメージボーナスは、スキルレベルが高いほど効果を得られ、パラメータ50上限で上昇効果の減少が確認できた。

●攻撃スクロールデータ

[illegible]	[illegible]
ファイアーボール	36
フレアバースト	81
ハードインフェルノ	180
アイスブラスト	18
フロストバイト	36
ブリザード	81
サンダーボール	27
ライトニングボルト	54
サンダーストーム	108

●パラメータ上昇によるダメージ変化の推移

	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
ファイアーボール	22	24	28	32	36	37	38	39	40
フレアバースト	50	54	63	72	81	84	86	87	89
ハードインフェルノ	110	120	140	160	180	185	190	193	196

ダメージデータの検証について：スキル＆スクロールのダメージデータは、僧侶MIN50／魔法使いINT50を基準に、Dフォースカードで魔法耐性の表記が無いゴブリンを攻撃対象として検証（盗賊の砦）。攻撃時の距離は密着状態で正面ヒットさせ、ダメージが安定しない範囲系魔法は複数回の平均値を計算。ライトニングチェイン（）内は2ヒット目の数値となる。

協力ダンジョン攻略

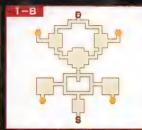
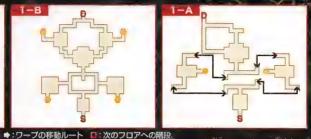
蒼き竜の巣

追加された協力ダンジョンの中で最も構造が複雑な、「蒼き竜の巣」を解説。大ボスのブルードラゴンを倒し、レアアイテムをゲットせよ！

Text：ちゃっきー

どのフロアも道が二つに分かれている「蒼き竜の巣」。複数のプレイヤーで攻略する場合は二手に分かれて進むのが基本になり、分岐の先にはスイッチや鍵付き扉などのさまざまな仕掛けが待ち受けている。これらをクリアしていかないと、先に進むことすらできないわけだ。最深部で待つ大ボスのブルードラゴンを倒すために、ここで基本的な知識を身に着けておこう。

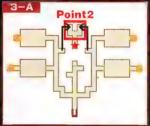
フロア2には赤と青の鍵が出現する。ボスへの道を切り拓くための必須アイテムだ。

※S：スタート地点　●：重要なスイッチ　➡：ワープの移動ルート　D：次のフロアへの階段

フロア1

スタート直後の部屋に、マジシャンまたはダークマジシャンが待ち構えるフロア1。ここの敵とは無理に戦わず、素早く先に進もう。マップAには左右のルートに一つずつ、Bには二つずつスイッチがあり、これらを操作すれば次のフロアに進めるように。マップCにはスイッチが無い代わりに、Point1に居る敵をすべて倒すことが必要（詳細は下記カコミ参照）。

※U：前のフロアからの階段　●：重要なスイッチ　K：カギ　➡：ワープの移動ルート（同じ数の場所へ一方通行でワープ）　D：次のフロアへの階段

フロア2

宝箱に入っている赤と青の鍵を入手することが、このフロアでの必須事項。AとCのマップの場合は鍵のある部屋への扉が閉まっているので、まずはPoint1の敵を倒す（マップA）orスイッチを操作（マップC）しよう。こうすることで、逆ルートの扉が開く仕組みだ。マップBの場合は、ワープポイントさえ間違えなければすんなりと鍵を入手できる。

※U：前のフロアからの階段　●：重要なスイッチ　➡：ワープの移動ルート　★：ルームガーダー戦へのワープ

フロア3

フロア2で入手した鍵を使うことは、3マップ共通。いずれも左側に赤、右側に青の扉があるので、入手した鍵の色によってどちらに進むかを決めよう。また、マップBは左右のルートに一つずつ、AとCには二つずつスイッチがある。これらも操作していかないと、先に進むことができない。また、Aのマップは最後の扉を開く仕掛けにも注意（下記カコミ参照）。

攻略度について

協力ダンジョンでの攻略度が50%以上になると、店内協力では攻略度を上げられなくなる。また、70%以上になっている場合は、全国orギルド協力でも大ボスを倒さない限り上げられないことを覚えておこう。

店内協力では攻略度を100%にできない。50%以上は全国orギルドで上げよう。

Point 2　複数の床スイッチで開く扉

Point2の扉を開くためには、複数の床スイッチを作動させる必要がある。1-Cの場合は2カ所なので簡単だが、3-Aは3カ所。左右→奥とリズム良く踏み、確実に開けられるようになろう。なお、一度失敗すると各スイッチが再び動くようになるまでに時間がかかる。あわてて再度トライせず、中央のエリアでしばらく待機すること。

左右のスイッチを踏んだ後、素早く奥へ。開け方を知らないプレイヤーがスイッチを踏んでしまう場合は、作動させるタイミングを合わせるなどの工夫も必要。

Point 1　倒さなければならない敵

マップ1-Cと2-Aは、Point1に居る敵を倒すことが扉を開く条件になっている。1-Cはオリの中のコカトリスも対象になるので、弓矢や魔法などの飛び道具が欲しいところ。なお、どちらの部屋も「モイ・トゥラの攻防」にあるような仕掛けになっている。敵を倒したら部屋の中のスイッチを操作し、一度手前に戻ってから出直そう。

2-Aはトロルとファイアーゴーレムが目印。多人数の場合はダークマジシャンも居る。

オークFとコカトリスが登場する1-C。コカトリスはトラップで倒すこともできるが……。

QOD事典
全国&ギルド協力ダンジョンは週替わり：中、上級のダンジョンは、「金色の洞窟」&「虚空の神殿」と、「蒼き竜の巣」&「忘却の神殿」が交互に切り替わる。
蒼き竜の巣に出現するモンスターについて：上のマップの2-Aと3-Aは炎系、2-Bと3-Bは氷系、2-Cと3-Cは雷系のモンスターが多く登場する。アミュレットを付け替えるのも手？

自分好みの属性や種を探し出そう

昨年末の稼動から一ヵ月経ち、最初の愛竜を魂化した人も多くなってきた。そこで今回は、新たなドラゴンを作り出す人のために、各属性の特徴を公開するぞ！

ドラゴン クロニクル オンライン
■メーカー：ナムコ
■ジャンル：オンライン対戦バトル
■操作方法：タッチパネル
■発売日：2004年12月(稼働中)
■使用基板：SYSTEM246

Text:
カイゼルちくわ

ついに目覚めし禁忌の力 時属性一挙公開!!

基本種 幼竜
強大な力を持つとされる時属性のドラゴンも最初はこのように愛らしい姿をしている。ほかの属性の幼竜と同じく、幼く、未熟な存在だ。

基本種 成竜
力が目覚め始め、時を操る技の第一歩を身に付けるころの姿。テイマーは、その技の特殊性に戸惑うことが多いだろうが、時の秘術をここから徐々に学んでいくことだろう。

基本種 至竜
時属性基本種の最終形態にして、時の法則を知り尽くすもの。その技を使いこなせば、いかなる相手をも封殺、圧倒するという。

幸運種
幼竜と同じく愛らしい姿だが、その力は比較にならない。究極の力を手に入れる鍵でもあるとか……。

基本種(濃) 至竜
成熟した老いを連想させる、より強力な時の力を担う存在。時の秘奥義を修め、ほかの属性では到達し得ない、奇跡のような技を使いこなす。

いにしえの時代の話となるが……。神をも恐れぬ力、「時」を操る魔法は禁忌とされ、ドラグニアの長き歴史上からも、その存在は抹消されたという。

しかし、その力の断片は、失われた遺跡の片隅に密かに残されておった。それを見出し、力を現世に解放することで、自らの、そして世界の運命の歯車を狂わせてしまったのがあの者じゃ。今や竜導院のみならず、世界の敵となりし男、ヴォルザード。そして……。

いや……今は多くを語るまい。しかし神竜の声を聞いたテイマーたちであれば、この禁忌の力も正しき道へと導くことができよう。世界を巡る「時」の連鎖を、そなたらに託すぞ！

自分に合ったタイプを選べ！
ドラゴン属性学概論

オンラインバージョンになってから、各属性ドラゴンの基本戦術や、適した育成方法なども大幅に変化した。そこで今回は、基本となる六属性各種のドラゴンの特徴や、注目の新技などを分析！　新たなドラゴンを生み出したり、融合誕生させる際の参考にしてほしい。

必殺の打撃がすべて　炎

マスターアーク　ファルダ

■「怒り」で[illegible]ト系打撃技の特権だ！

ファルダの打撃とHPを上げる鍛錬と相性がよく、ひたすら打撃に特化できる属性だ。ヒート系打撃の「怒り」発生で、常に一撃必殺を狙えるぞ。

新技・煉獄　壱式・弐式・参式

■連撃を連続で決めると、マーク数に関係なく発動する強力な技[illegible]

回復と幸運の祈り手　光

マスターアーク　カルムゥ

■リスクなしでHPを回復できるのは光属性の祈り技のみだ。

運を操作する祈りで、状態異常とクリティカルの発生率を高くできる。運と魔法力を上げるカルムゥの鍛錬と相性がよく、魔法での一発逆転を狙える。

新技・ホーリーボム＆ホーリークラッシュ

■相手に「光の爆弾」を付ける魔法と、爆発させる打撃という二択も？

魔法力に優れた策士　雷

マスターアーク　ボルス

■その魔法力で高いダメージをたたき出し、しかも先制行動ができるクイック系のような奇襲技も豊富。戦術性ではほかの属性を圧倒している。

魔法技は強力だが、二人対戦では相手が防御しがちで魔法はよく跳ね返される。常に奇襲を心がけよう。相性のよいボルスの鍛錬は、魔法力に加えてMPも増えるので、大技も多用できるようになる。

新技・すばやさの印

■所持技すべての発動速度が上がり、出の遅い大技での奇襲も可能に！

教えて双子ちゃんオンライン・その1　対抗属性とは？

下の図みたいに基本の六属性は光と闇、氷と炎、金と雷が、それぞれ仲が悪い「対抗属性」なんです。対抗属性の技を受けるとダメージが増えたり、対抗属性のマスターアークの鍛錬では高い効果を得にくいとか悪いことすくめだ！　ってパパが言ってました～！

氷　光　雷　金　闇　炎

闇 自らの命を削る猛攻

自分のHPを消費する強力な技や相手のHPを吸収する技が多い。

闇属性の技の多くは、自身のHPを消費する。しかしビルシュの鍛錬は、打撃力と魔法力の両方を上げるもののHPを下げてしまうので、HP消費技の多用は危険だ。HPを回復できる技を、常に一つは用意しておこう。

新技・アサシンニードル

相手を一定の確率で気絶させる。しかも打撃なので反射されないぞ。

氷 動きを封じる秘術

相手の[illegible]行動を封じる技の中でも、「〜の調べ」系は祈り技なので、防ぐのは非常に難しい。

氷属性の技は威力こそ抑え目だが、相手の行動を制限する追加効果が強力。リウムの鍛錬ではMPが大幅に上がる。しかも氷属性はMP回復の技も豊富なので大技を多用でき、攻撃力不足も補えるぞ。

新技・忘却の調べ

そのターンに相手が使った技を次のターンでは封印する。凶悪!

教えて双子ちゃんオンライン・その2
「ひるみ」の発生率について

技を出す前に攻撃を受けると、ときどき「ひるみ」が発生しますよね? 実はひるみの発生率は、下図のように準備中の技の属性によって変わるんですよ〜!

ひるんじゃうと、技の威力は半減します。発生の遅い大技は、毎回ひるみで威力半減なんてことも?

敵 技発動の前に攻撃を受ける → 自分

- 自分の属性の技を準備中 →発生率・低
- 自分の属性ではない属性の技を準備中 →発生率・高

ひるみ対策
大技は自分の属性のものを!

相手のアクアラを大量に奪い取る大技も、威力が半減しては意味が無い。ひるみ発生率が低い、自分の属性の技を使おう。

金 防御の技で死角なし

[illegible]な防御技を使いこなせば、リードした分を最後まで死守できる。

生来の防御力の高さに加えて、ギルガラムの鍛錬でHPが大幅に上昇するため、気絶することは少ない。覚える防御技の数々は、常に被弾を警戒せねばならない三人対戦では、かなり有効といえる。

新技・浮身の構え

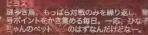
打撃を防ぎ、自らふっとぶガード。集中攻撃から逃れるのに有効。

はみ出しクロニクル

アヴァロンのなんちゃら 弐
―世界の中心でアヴァを叫ぶ鳥―

漫画:堤利一郎

アヴァロンの鍵 弐 ―秩序と破律―
- ■メーカー：セガ
- ■ジャンル：ボードゲーム
- ■操作方法：タッチパネル+トレーディングカード
- ■発 売 日：2004年11月下旬（稼働中）
- ■使用基板：TRIFORCE

ヒヨス
謎多き鳥。もっぱら対戦のみを繰り返し、称号ポイントをかき集める毎日。一応、ひな子ちゃんのペット……のはずなんだけどなー。

ひな子ちゃん
もっぱら一人用で裏課題をこなしつつカード収集にいそしむ毎日。いいかげんフルコンプしたいところだが、100番代が抜けてて困惑中。

アヴァロン好きの青年。コツコツと称号を集めては、それをピヨスケに奪われる毎日。

分かってるとは思うが、テストの問題が毎回同じなわけじゃない。

魔導ジャーナル

今回はムックの修正記事を中心にお送りします。いや資料通りだったんだけど、途中で仕様が変わっていたようで……何にせよゴメンなさい

戦闘時発動特性のタイムテーブル解説

戦闘時発動特性のタイムテーブル

順	内容
1	【かすめ取り(97)】
2	【封じ込め(100)】、【ダゴン(25)】、【縛りの呪い(E.56)】
3	【カードブレイク(85)】、【バルキリー燕(E.29)】
4	【特性浸食(96)】
5	【メガショー(33)】、【フリーキィー(N.34)】
6	【堕天使の囁き(E.54)】
7	自分モンスターのパラメータ変化
8	相手モンスターのパラメータ変化 【ユニコーン(C.25)】、【レイクーン(E.38)】
9	【消滅(93)】
10	【悪魔の天秤(89)】
11	先制・後攻
12	攻撃中発動(即死、避け無効、反射無効)
13	防御中発動(反撃、反射、避け、即死無効)

早 ↓ 遅

戦闘システムの解説ページにおきまして、本文とタイムテーブルの表記に違いがありますが、タイムテーブルに表記された1～13が正しい処理速度となります。一覧表の各数値も、これに追随することになります。

【カードブレイク】と【バルキリー燕】のスタック速度は速度3が正しい表記となります。

声優名の訂正

P.013　ディアラ声優名
正：中島 沙樹さん
誤：中島 沙希さん

P.021　アリューシャ声優名
正：田坂 秀樹氏
誤：赤石 直樹氏

ムックの訂正とお詫び

『アヴァロンの鍵 弐 魔導師アカデミー入門書』ムック記事中におきまして、以下の誤った表記が存在しています。この場を借りまして関係者様各位、並びにムックをご購入頂いた読者の皆様にご迷惑をおかけしたことを深くお詫びすると共に、訂正させていただきます。

アイテム取得条件の訂正

ディアラとイーノのレベル7アイテムの入手条件が誤って一部だけ入れ替わった状態で掲載されておりました。正しくは左記の入手条件がそれぞれのアイテム入手条件となっております。

P.012　ディアラアイテム取得条件
・笛とブーツのLv7取得条件が入れ替わっており、正しくは以下の通りです。
ブーツLv7【東方Lv5の使い魔をつけた状態でほこらゴール】
笛Lv7【証が10000になった状態で城ゴール】

P.028　イーノアイテム取得条件
・ジャケットと魔導書のLv7取得条件が入れ替わっており、正しくは以下の通りです。
ジャケットLv7【光の魔王になった状態で賢者の城ゴール】
魔導書Lv7【証が10000になった状態で城ゴール】

新たな試みとして開催された、魔導アカデミー共通一次試験は、**全問正解者無し**という無惨な結果に終わった。最大参加人数の秋葉原でこの結果だ。果たして、今後開催される各地で勇者は誕生するか？地方勢の頑張りに期待したい。

残念賞ということで、参加者の中から抽選で5名様にしおりのコンプをプレゼント。ラッキーな5名は次の連中だ。Lｉｙｎ、ＥＢＥ、まことさんＳＰ、ルキア、松谷さかな。

この号が出た後に、解答用紙に書かれている連絡先に連絡するので、待っててくれ！

次回開催はススキノに決定！
2005年2月5日(土) 16:00～19:00予定

お次のイベントは北海道！ 道産子は筆記用具持参で集結せよ。トレードするブツは名産物でもいいけれど、日持ちしない生モノは勘弁してくれよ(笑)。詳細な参加方法は、直接店舗へご確認を！

ジャパンランドビル

ロビンソン百貨店

パチンコジャンボ1000

市電ススキノ駅

クラブセガススキノ
住所
北海道札幌市中央区南5条西5丁目13-1
電話
011-532-9055

例によって会場へ本誌持参の方には、何かいいことがある予定！

第四回キャラ&カード人気結果発表！

順位	名前	得点
1st	ダグリス	21.pts
2nd	カルノ	18.pts
3rd	アリューシャ	13.pts
4th	シズマ	11.pts
4th	ディアラ	11.pts
6th	コッペリア	9.pts
7th	ローザ	8.pts
8th	イーノ	4.pts
8th	ダグダ	4.pts
10th	ディアドラ	3.pts

順位	名前	得点
1st	セラフィー・ルカ	19.pts
2nd	バルキリー燕	16.pts
2nd	鬼神	16.pts
4th	レッドアイズ	11.pts
5th	ガルダ	8.pts
6th	クワガドス	5.pts
6th	サーペント	5.pts
6th	ディアボルガ	5.pts
9th	インフィニティー	4.pts
10th	ジャンプー	3.pts

第四回を数える人気投票コーナーも、今号は大きく変動！ キャラクター部門では、ムックで初公開となった正体にも関わらず、イケメンのダグリスが初の栄冠を手に！ 以下、男性陣が4位までを占めるかなり意外(？)な結果となった。

一方、カード部門では、やはり新天使さまが大躍進を見せて堂々1位を獲得。前回までトップを独走してきた海馬は遥かに後方へ……。上位陣を『弐』で注目を集める新モンスターが占める中で、中高生に人気の高い【レッドアイズ】なども健闘を見せている。

次号でも引き続き、人気投票&応援イラストを募集しているので、お便りよろしく！ 投票はメールでもOKだよ。

魔導ジャーナルへの投稿は次のところへ。**郵便の場合**:〒154-8528 エンターブレイン アルカディア編集部「魔導ジャーナル」係
メール投稿の場合:avalon@arcadiamagazine.com ※投稿規定は、次のURLを参照してください。http://www.arcadiamagazine.com/toukou/index.html/

システム関連データを一挙掲載!

一人用モードの活用術

Singleplaymode Data

ワイはあんまプレイせえへんけど、一人用モードもたまにはええもんや。そんな訳で、まったりプレイのお供に関連システムの情報をみっちり教えたるで!

Text:伊勢猫

活用法其ノ参 装備アイテムを入手!

キャラごとに用意された装備アイテムは、基本的に一人用モードでも入手可能。通常プレイの対戦時だと狙いにくい入城などの入手条件も、CPU相手なら割と簡単にクリアできる。通常プレイと併用して、効率よく入手していきたい。

活用法其ノ壱 新作デッキを微調整!

新しく作成したデッキは、実際にプレイした場合に思い通りに動くことの方がまれ。デッキ作成中に気付かなかった問題点や、不足要素などがプレイによって見えてくる。まずは、CPU相手に最低限回るデッキを仕上げていこう。

一人用モードならではの活用方法

活用法其ノ四 召喚技術認定クリア!

一人用モードにおいては、プレイヤーの召喚技術認定用の課題が全48種類存在する。課題のランクは達成回数に応じて上がるが、Cランク以上になるとコンティニュー回数+入城などの必須条件をクリアしないと駄目なので要注意!

活用法其ノ弐 魔導レベルをアップ!

行動スピードが上がる魔導レベルは、対戦を有利に運ぶ重要な要素。とはいえ、レギュラーカードを抜いたデッキ同士の対戦は……魔導レベル上げと割り切っていてもストレスがたまる。周囲を気にしない一人用モードがベストだ。

目的を決めてゆったりプレイ!?

お互いの証や称号ポイントをかけた真剣勝負が楽しめる通常プレイと違って、自分なりのペースでゆっくりと楽しめる一人用モード。確かにCPU相手のプレイは味気無いと感じる部分もあるが……きちんと目的を決めれば、通常プレイと違った面白さも見えてくる。通常プレイの下準備に使うも良し、レベル上げやアイテム集めに使うも良しなので、うまく活用していこう。

通常プレイ時には無い召喚技術認定の課題機能を搭載。課題モードと違い、課題内容が変わることは無いのでじっくりと腕試しに取り組める。ヒントから課題を予測して探す謎解き的な要素もあるぞ。

Game System 魔導レベルとカード熟練度

カード使用の熟練度に応じて、キャラの行動スピードが上がっていく育成要素となる魔導レベル。いくつかの仕様部分が変更されているので、おさらいも兼ねてしっかりとチェックしておきたい。

魔導レベル クオリファイリスト

レベル	黄属性	青属性	赤属性	緑属性	魔法	戦闘支援
1	10	10	10	10	10	10
2	35	35	35	35	36	35
3	85	85	85	85	75	85
4	160	160	160	160	127	160
5	260	260	260	260	192	260
6	385	385	385	385	270	385
7	535	535	535	535	361	535
8	710	710	710	710	465	710
9	910	910	910	910	582	910
10	1135	1135	1135	1135	712	1135
11	1385	1385	1385	1385	855	1385
12	1660	1660	1660	1660	1011	1660
13	1960	1960	1960	1960	1180	1960
14	2285	2285	2285	2285	1362	2285
15	2635	2635	2635	2635	1557	2635
16	3010	3010	3010	3010	1765	3010
17	3410	3410	3410	3410	1986	3410
18	3835	3835	3835	3835	2220	3835
19	4285	4285	4285	4285	2467	4285
20	4760	4760	4760	4760	2727	4760
21	5260	5260	5260	5260	3000	5260
22	5785	5785	5785	5785	3286	5785
23	6335	6335	6335	6335	3585	6335
24	6910	6910	6910	6910	3897	6910
25	7510	7510	7510	7510	4222	7510
26	8135	8135	8135	8135	4560	8135
27	8785	8785	8785	8785	4911	8785
28	9460	9460	9460	9460	5275	9460
29	10160	10160	10160	10160	5652	10160
30	11730	11475	11475	11475	6375	10710

熟練度のあつかいが変更された関係で戦闘支援は上げにくい。

ホルダー時に【異形の力】を使えば効率よく使用回数を稼げる。

プレイヤーキャラのカード熟練度が高いほど、移動/配置/詠唱といった各種の行動スピードが早くなる魔導レベル。『弐』ではカード使用回数=熟練度といった形に変更され、各属性ごとの合計カウント数で個別にレベルが決定されていく。ただし、カード1種類につき255回のカウント上限がある点は同様。コストなどに手札から捨てたカードと、防御戦闘時の防御モンスターがカウント対象にならない点も以前と同じだ。

新たに追加されたポイントとしては、魔法カードと戦闘支援カードの魔導レベルによる、テレポート速度の高速化がある。この追加要素を受けて、熟練度が多く入った魔法&戦闘支援カードも「使用1回=熟練度1」へと変更。戦闘支援カードは大量投入しても効率アップにつながりづらいので、ある程度までは【異形の力】+ほこら待ちで熟練度を上げるのがオススメとなる。

[illegible]

●移動速度計算式
(各属性の魔導レベル)×0.008

●テレポート速度計算式
{(魔法カードの魔導レベル)+
(戦闘支援の魔導レベル)}×0.004

魔導レベルは属性ごとに管理

[illegible]

Game System 装備アイテムの取得条件

特定の入手条件を満たすことによって、プレイヤーキャラごとに獲得が可能な装備アイテム。『弐』で新しく追加された3～4種類の入手条件をクリアして、新規アイテムをゲットしていこう！

装備アイテム　取得条件リスト

カテゴリー	アイテム獲得条件
アイテム a	最初から所持
アイテム b	1学年昇級時に獲得
アイテム c	2学年昇級時に獲得
アイテム d	3学年昇級時に獲得
アイテム e	4学年昇級時に獲得
アイテム f	7学年昇級時に獲得
アイテム g	9学年（魔術師）昇級時に獲得
アイテム h	11学年（上級魔導師）昇級時に獲得
アイテム i	12学年（大魔導師）昇級時に獲得
アイテム j	15学年（アヴァロン）昇級時に獲得
アイテム k	戦闘100勝目達成後のほこら到達で獲得
アイテム l	戦闘700勝目達成後のほこら到達で獲得
アイテム m	賢者の城、入城30回目で獲得
アイテム n	賢者の城、入城130回目で獲得
アイテム o	総ホルダーターン150達成後のほこら到達で獲得
アイテム p	モンスター総配置数1,000体達成後にほこら到達で獲得
アイテム q	証が10,000になった状態でほこら到達で獲得
アイテム r	指定使い魔レベル5を付けた状態でほこら到達で獲得
アイテム s	すべての魔導レベル15以上で賢者の城にゴールすると獲得
アイテム t	20学年（光の召喚士）になって賢者の城にゴールすると獲得

ローザとコッペリアだけ新規アイテムが四つとなる。

キャラ限定の条件

入手条件が同じであっても、獲得可能な装備アイテムの部位は、キャラごとに違いが存在。アイテムrの指定使い魔については、後述の使い魔レベルシステムを参照。また、アイテムsの入手条件については、もともと装備アイテムが一つ少なかったローザ&コッペリア専用の入手条件となる。

入城回数の達成は一人用モードであれば割と簡単に可能。

通常プレイと一人用モードの基本的な違いは証の獲得数だけだ。

プレイヤーキャラの外見をカスタマイズ可能な、各種装備アイテム。その種類は各キャラクター21種類が用意されていて、個別に設定された入手条件を満たせば獲得可能（左のリスト参照）。『弐』では従来の装備アイテムに加えて、アイテムq～tの入手条件で獲得可能な3～4個の新規アイテムを追加された。ちなみに、一人用モードであっても、規定の入手条件を満たせば装備アイテムを入手できる。通常プレイに比べると証の獲得数が少ないため、アイテムqの獲得に時間がかかるものの……それ以外は特に問題無い。

また、魔導競技会で入手可能な紋章アイテムについては、『弐』になって競技会専用の装備アイテムに変更。その代わりといっては何だが、新たな要素として使い魔システム（後述）が追加された。通常プレイ&一人用モード時は、使い魔のシンボルが表示される。

20学年[illegible]、通常プレイの称号[illegible]定戦で[illegible]て昇級しないとダメ

一人用で入手不能なアイテム

基本的に装備アイテムは一人用モードでも入手可能と説明したが、アイテムtの入手条件にある「20学年になって～」という前提条件のみ、通常モードをプレイしないと達成できない。これらの前提条件を満たした状態であれば、どのアイテムでも一人用モードでの獲得が可能となっている。

Game System 使い魔レベルの取得条件

プレイヤーキャラの背後に表示された、モンスター種族を型取った使い魔アイテム。新規アイテムの入手条件ともなるので、その獲得条件とレベルアップの仕組みなどを詳しく解説しておこう。

■使い魔レベルと戦闘ポイント

乙女型モンスター
ピアス
プリティーベル
フィフティニー
キラーレディー
インフィニティー
女神
セラフィー・ルカ
マーメイド
アサシン
バルキリー
バルキリー・クララ
ナーガ
バルキリー燕
チャイリン
ピックル
パン
ポッコロ
リーン
カミーラ
アマゾーネ
漆黒の美貌
ワルキューレゼロ

騎士型モンスター
グラディエーター
ケンタウルスヘル
ウォーリアー
グラディウス
ウォーナイト
ブレスト伯爵
ヘブンタウロス
ブレストナイト

東方型モンスター
イヌガミ
魔人の果て
魔人の繭
アサシン
阿
云
魔法剣客
鬼神
バルキリー燕
オロチ
レイコーン
鬼ブル
レイクーン

■使い魔の優先順位

順位	使い魔
1	騎士型
2	東方型
3	乙女型
4	種族

同ポイントの場合は？

累計ポイントが同率の場合、原則的に新しい側の属性が優先される。ただし、種族属性よりも特殊属性の方が優先順位は高く、これらが重複した場合は騎士型>東方型>乙女型といった順番で優先的に授与されていく。

原則的に戦闘で使用したモンスターのみが使い魔判定の基準だ。

『弐』から新たに採用された使い魔とは、プレイヤーのデッキ傾向を視覚的に表した存在。正確には戦闘に使用されたモンスターの種族属性と特殊属性（左のリスト参照）が反映される仕組みで、移動や配置などに使用したモンスターは使い魔判定の対象外となっている。

プレイヤーに授与される使い魔の種類は、過去16回分の戦闘ポイントを元に決定。この戦闘ポイントは戦闘の勝敗結果によって、勝利時+4／引き分け時+2／敗北時+1の戦闘ポイントを属性別に加算。戦闘終了時に累計ポイントの一番高い属性の使い魔を授与されるが、同率だと新しい側の属性が優先されていく。

レベル1～5まで用意された使い魔レベルは、戦闘ポイントの累計が規定値を満たすことで変動。最高レベルとなる光の使い魔（レベル5）を授与されるには、過去16回の戦闘で最低12回は勝利しなければならない。

■使い魔レベルと戦闘ポイント

使い魔レベル	勝敗ポイント
レベル1　・銅の使い魔	8～15
レベル2　・銀の使い魔	16～23
レベル3　・金の使い魔	24～31
レベル4　・白金の使い魔	32～47
レベル5　・光の使い魔	48～64

キャラクター別　使い魔リスト

キャラ名	対応使い魔
ダグリス	東方型
ディアラ	東方型
カルノ	竜族
アリューシャ	騎士型
シズマ	海洋族
イーノ	邪心族
ローザ	乙女型
コッペリア	珍獣族

キャラごとのイメージ使い魔

各キャラには「竜使いのカルノであれば、竜族」といったような、装備アイテムの入手条件と関係したイメージ的な使い魔が存在する（左表参照）。使い魔レベルを上げるためには、種族型デッキでのプレイング必須となるが……竜族や珍獣族以外は、通常プレイだと厳しいので一人用モードで上げよう。

QUIZ MAGICACADEMY II

月刊QMA通信

クイズマジックアカデミー

2005年　2月1日　土曜日
発行所　QMA新聞部
東京都世田谷区若林1-18-10
http://www.konami.co.jp/am/qma/qma2/
Text：赤男

クイズマジックアカデミー2
■メーカー：コナミ
■ジャンル：ネットワーククイズ
■操作方法：タッチパネル
■発売日：2004年11月(稼働中)
■使用基板：―

QMAの舞台 アカデミー大陸の全体図を大公開!!

アカデミーに慣れてきた君たちの中には、画面に一瞬映る島に気が付いた人も居るだろう。今回は先生たちが管理している寮のある島をピックアップしてみたぞ。

アカデミー校舎

アカデミー内で発生する魔法力によって浮かんでいるアカデミー大陸。ここにそびえ立つ校舎には、賢者を目指す生徒たちが通っている。各先生が教える教室や施設もこの校舎にあり、浮遊大陸上にはグラウンドやコロシアムなどの施設も充実しているぞ。

雷の島（ロマノフ寮）

まるでロマノフの威厳を放っているかのように常に電気を放電している寮島。お仕置き用の雷は、ここから放たれているとかいないとか……？

新クイズばかりではダメ QMA復習ドリル2

前号に引き続きクイズの復習だ！　予習をしておけば、トーナメントでの勝利が確実なものになるだろう。しっかり復習してクイズに備えよう。

キューブクイズ

回転する六面体に描かれている文字を元に、タイピングで答えるクイズ。前作とは違って、答えが6文字以下のものがあるので注意が必要だ。

四文字言葉クイズ

出題される問題を文字パネルから四つ選んで、解答を導き出すクイズ。一度答えを選択したらキャンセルできないので、後戻りはできないぞ！

今回紹介した四文字言葉クイズのように、一度回答したら回答のやり直しができないクイズは多い。そういったクイズに対しては決して慌てて回答せず、慎重に考えて答えるのがポイントだ。初見の問題は特に注意していこう。

QMA新聞部　「QMAⅡ」の寮島はモードセレクト画面やゲームオーバー時にちょこっと表示されるが、それ以外にもセンターモニターの学校案内を選択すると、先生の紹介とともに寮島の絵が後ろに表示されるのでチェックだ！　そのほかにも「QMAⅡ」をより深く理解できるゲーム紹介も必見だぞ。

そびえ立つ岩山の中にガルーダの性格をあらわしているかのごとく、炎が吹き出ている寮島。そびえ立つ岩山は、まるで解答ミスに憤慨するガルーダの形相に見えなくもなかったり。

島の下へ滝が流れ、水があふれる涼しげな寮島。先生や寮生たちが授業が終わった後に、水遊びしていたりするほどきれいな水が庭園内に流れている。

フランシスのイメージ通りの爽やかな風が吹き流れる寮島。周りに生い茂る森には小動物が暮らしており、生徒たちが一緒に遊んでいたりする。

大地の島
（リディア寮）

まるで砂漠の中にオアシスがあるかのごとく存在しているような寮島。ピラミッドよりも数段大きな寮には、多くの賢者候補生が過ごしている。

QMA新聞部 個人情報閲覧には上で紹介したクイズ成績やあいさつコメントのほかに、オンライントーナメントのプレー成績を見れる対戦成績やオンライントーナメントで好成績を残すともらえるメダルの画像や保持枚数を見れるメダル一覧などもあるのでいろいろとチェックしてみよう。

後半はスナイパーライフルなどクセの強い武器アイテムも登場。指名手配犯の攻撃も、より凶悪化するので、早めの防御を忘れるな。

セイギノヒーロー
■メーカー：コナミ
■ジャンル：ガンシューティング
■操作方法：ガンコントローラー
■発売日：2004年11月発売（稼働中）
■使用基板：–

Text:閃屋

テロもハイジャックも許しません！

 Produced by SHIGENOBU MATSUYAMA

いろいろな順番でステージを選んでみよう

同じステージでも、最初に選ぶのと後で選ぶのでは敵弾の量にかなりの差がでる。

本稿でFILE1～6として紹介している各ステージは、この順番で選ぶ必要が無いのはお分かりの通り。同じステージでも、1ステージ目に選択すると難度はかなり低いが、3、4ステージ目では敵弾の分量が顕著に増えるなど、難度が上がる。市民が出現する引っかけ要素が苦手な人は、FILE4や5を早めに選んで済ませてしまおう。

いつも選択を後回しにするため敵の猛攻に遭い、撃沈するというステージは早めに選んでみては？

松山プロデューサーが召還した秘蔵っ子ガンマンは、「セイギノヒーロー」プログラマーの河西さんだ。3ステージで対決を行ない、閃屋が河西さんより上司になれば素敵なヒーローメンツ（脳内妄想参照）に入れるチャンス！ こりゃ一負けるわけにはいきません！

セイギノ ヒトコト **セイギノヒーローへの道・前回までのあらすじ:**セイギノヒーローになる道を模索し、六本木ヒルズのコナミに潜入してみた閃屋。広報の中原さんと対決することになり、何とか勝利した。これでヒーローになれると躍り上がった瞬間、松山プロデューサーから待ったの声が掛かる。何やら秘策を用意している様子の松山プロデューサーだったが……？

セイギノ㊙インタビュー

セイギノヒーロー プロデューサー
松山 重信 氏

『ザ・警察官』シリーズなど、コナミのガンシューティングの多くに携わる名プロデューサー。

――セイギノヒーローの狙いとは？

松山　今作では、「ワールドコンバット」や「ウォートランルーパーズ」で、つかめそうでつかめなかったライトユーザーを狙いました。ガンシューティングは業界的にマニア層で盛り上げてもらってるのは事実ですが、ユーザーの裾野を広げるという意味で、あえて"奥行き"よりも"幅広さ"を重視した作りとしました。

――新しいシステムの採用についてお聞かせください。

松山　デッドヒートシステムは、「ザ・警察官」を二人用でやりたいという声に応えたものです。ライトユーザーはあまりスコアにあまりこだわらないので、「ワールドコンバット」から使っている階級システムと、レースゲームの抜きつ抜かれつの遊びを融合し、試行錯誤してこのシステムになりました。

――最後に、プレイヤーへ一言お願いします。

松山　デッドヒートのシステムを楽しんでいただきたいです。一人でも面白いですが、ぜひ二人でプレイして、このゲームならではの盛り上がりを味わってもらいたいですね。

突入！大空港24時 リーサルエンフォーサーズ3

原子力発電所の随所で入手できるアサルトライフルは、トリガーを引きっ放しにすると弾を連射できる。気持ち良く敵を掃射できるが、建物内は誤射を誘うワナが多い。一般市民を傷付けないよう細心の注意を払おう。屋外に出ると市民はほとんど出てこないが、忘れたころに駐車両の付近に市民が出てくる。1P側と2P側で視点が異なるが、1P側の視界に見えてくる白い車を、地味な色のスーツ姿の会社員が通過する。敵と見誤るな！

BOSS

機銃掃射に誘導ミサイル、ヘリの中からの銃撃と、攻撃手段は多彩。

テロリスト キファーフ・ナズィール

ヘリが近くを通過するときが、ボスを狙い撃つチャンス。命中しなかったら、飛んでくる弾に備えて盾を出そう。機銃による攻撃は見づらいが、海面を接近してくる水しぶきがプレイヤーに達するとダメージとなる。

NEXT STAGE!? セイギノヒーロー

すべてのステージをクリアした者にだけ選択することが許される最終ステージ、その名もセイギノヒーロー。国会議事堂を舞台に、これまでに無い規模の厳しい戦いが展開される。これまでのステージに登場した武器アイテムの全種類が登場するので、フル活用して奥へと進み、テロリストの首謀者を引きずり出せ!!

おとっつぁん

これを毎日眺めて精進すれば、ヒーローになれるぞ！

キミにはヒーローになれる実力がある

マジすかっ

にやり

これでキミもセイギノヒーローになれる！プレゼントは52ページへ!!

すべてを賭した4戦目であえなく敗退……

しまったー

セイギノヒーロー

ミスせず冷静に先を行く河西さん

開発中、何度もプレイしたという河西さんはミスなくどんどん階級を上げ、1ステージを先取。危うし！

閃屋も追い上げる

「ヒーロー！」、とわめきながら追い上げる閃屋が2ステージ目を取り、3ステージ目へ。さらに追い上げる！

3戦目で同じ役職にこぎ着けた！

あと一歩！

セイギノヒトコト　**対決感想:**前回の反省を踏まえてムダなリロードを抑え気味に進んだため、途中はいい感じでしたよ。ボスは全部取ったけど逆をいえばそれだけ。途中のミスが響いて、階級が足らずに負けちゃいました。河西さんのように、敵や一般市民の配置を知り尽くすまでやり込んでこそ、真のヒーローってことですね。お見それしました！　ヒーローへの道は遠く険しい……。

隠し要素全公開&超高難度曲"gigadelic"をフルノート攻略!!

ビートマニアIIDX11 IIDX RED
■メーカー：コナミ
■ジャンル：DJシミュレーション
■操作方法：7ボタン+1スクラッチ
■発 売 日：10月下旬(稼働中)
■使用基板：——

今回は解禁前における7KEYS譜面最難関曲、"gigadelic"をフルノート攻略!!　併せて、隠し解禁で出現した楽曲のリストや、新たに追加されたスキンをガツンと紹介!!

Text：ハメコ。

【条件隠し曲】

ジャンル	曲名	アーティスト名	備考
DRUM 'N' BASS	GENOCIDE	dj Killer	新曲
DIRGE	ピアノ協奏曲第1番"蠍火"	virkato	新曲

【完全隠し曲】

ジャンル	曲名	アーティスト名	備考
HAPPY HARDCORE	AGEHA	Ryu☆	新曲
TRANCE	BLOCKS	SPARKER	新曲
AMERICA	Close my Eyes for Me	D-crew feat. DENNIS GUNN (DJ Yoshitaka SCRATCHING)	新曲
PIANO BALLAD	earth scape	dj TAKA	新曲
HARD ROCK	FAKE TIME	dj REMO-CON	新曲
BEAT ROCK	KEY	colors	新曲
CYBORG TRANCE	The Hope of Tomorrow	Sota Fujimori	新曲
HYPER J-POP FIVE	ULTiMATE	TERRA	新曲

【エントリーカードによる隠し曲】

ジャンル	曲名	アーティスト名	備考
CYBER ROCK	DIAMOND JEALOUSY	AKIRA YAMAOKA	復活曲
JAZZ ARGENTINO	Five Regrets	Osamu Kubota	復活曲
WARP HOUSE	Hitch Hiker2	good-cool	復活曲
TWO STEP	I'M FOR REAL	SLAKE feat. JP Miles	復活曲
HYPER EUROBEAT	LOVE AGAIN TONIGHT ～for Mellisa mix～	NAOKI feat. PAULA TERRY	復活曲
EURO BEAT	LUV TO ME(UCCHIE'S EDITION)	tiger YAMATO	復活曲
HIP HOP	Second Style(Hip Hop Paradise)	dj TAKA & DAY BREAKERS	復活曲
SOUL	Shine On	Shorai	復活曲
LOUNGE HOUSE	SWEET LAB	DJ SIMON	復活曲
DRUM 'N' BASS	THE CUBE	DJ SUWAMI	復活曲
PARAPARA	ULTRA HIGH-HEELS	dj TAKA feat.ANGEL	復活曲

[NUSTYLE GABBA] gigadelic

teranoid feat. Natsack
bpm=173

"gigadelic"最大の特徴は、交互連打や階段譜面のオブジェ間隔が主に3連符(1小節に最大12個入る)で構成されているコト。そのため、BPMが早い割には体力を消費せずに済みます。とはいえ、さばきづらい交互連打＋αが何度も出現。何より、最難関となる交互連打＋階段＋スクラッチ地帯で、赤ゲージを残さなければクリア不可能な超難曲なのです!!

音事典　本文中の表記について：スクラッチはS、鍵盤は左から1234567と太字で表記しています。譜面のオブジェクトの色に合わせて、グレーになっているのが白鍵盤、青くなっているのが黒鍵盤を表します。また、使う指に関しても右親：「右手の親指」を表す。以下、右手なら人差し指＝右人、中指＝右中、薬指＝右薬と表記しています。左手は左親、左人……と、同様の法則です。

POINT A　6～9小節目

BPM173での三連符リズムをつかもう

いきなりの交互連打＋α!!　とはいっても、1と3での交互連打に5、6、7が少し絡むというパターンなので、オブジェの見切りは比較的簡単。また、交互連打を左手、それ以外を右手と分担できるため、たたくのも簡単な部類に入るでしょう。左手の親指による交互連打ができない人は、ここで要練習!!　9小節目には、同時押しから同時押しへの三連符が登場。1＋73＋61＋73＋6部分は左薬＋右薬 左親＋右中～と、リズム良く両手を動かしましょう。

POINT B　22～25小節目

12交互連打に3が絡む左手酷使地帯

曲が始まって2回目の交互連打地帯は、1と2による交互連打と3～7によるメロディの混合フレーズになってます。22小節目最初のオブジェである1＋3と同時に登場する以外はSが絡まないので、12の交互連打を左手、残るメロディーを右手、というように分担するのが最も簡単なたたき方。123を左手、567を右手、4をどちらかで、というのがⅡDXにおける指使いのホームポジションですが、3を右手で取る「ホームポジション崩し」を練習しておけば、オブジェが片側に偏る曲で役に立つでしょう。

譜事典　"gigadelic"の前半部分ですが、交互連打地帯以外は簡単なパターンばかりになっています。一応気を付けておきたいのが、ところどころに登場する4連S。三連符のリズムに慣らされた状態で突然16分間隔のオブジェが登場するので、ただでさえ対応しにくい上、BPM173での16分間隔なので、かなり素早いスクラッチさばきが要求されるのです。

POINT C 46～49小節目

再び12の交互連打＋α

またも1と2による交互連打＋それ以外でのメロディー という混合フレーズの登場です。22～25小節間と同じく、12の交互連打を左手、残りを右手という風に分担しましょう。

なお、22～25小節間はメロディー部分がほぼ同じシーケンスパターンの繰り返しでしたが、ここではちょっとだけ違ってます。

POINT D 66～73小節目

最後の回復地帯!?

3連符による単鍵盤の階段地帯です。交互連打＋αパターンと比べれば断然簡単、回復地帯といってもいいでしょう。2P側プレイ時の場合、最初の5＋7＋Sにだけは注意し左親で5をたたきましょう。72小節目では5＋S676＋S5～というように、スクラッチが絡みます。2P側プレイ時は5を左親で取るのが楽ですが、この楽曲をクリアするためにはすべて右手でたたけるように練習しておきたいところ。右手で順に5＋S（親＋子）～6（中）～7（薬）～6＋S（中＋子）～5（親）～と指を運びましょう。73小節目には16分の4連スクラッチが登場。3連符に慣れてきたせいで、遅れがちなので注意!!

IIDX事典 変則指配置を会得せよ：123を左薬中親、567を右親中薬、4を右人or左人、Sを左小という指配置が、再三提示してきたIIDXのホームポジション。とはいえ、高難度曲やRANDOMオプションでのプレイ時は、オブジェが片側に偏ることもしばしば。今回のような6と7の交互連打＋Sを中薬小でさばくのは、よほど指が自在に動かない限り難しいでしょう（次ページ音事典へ続く）。

END

90小節
89小節
88小節
87小節
86小節
85小節
84小節
83小節

82小節
81小節
80小節
79小節
78小節
77小節
76小節
75小節

F
E

S 1234567
⑫

S 1234567
⑪

POINT E 74～85小節目 バスドラムの位置が変わる!!

さあ、いよいよ難関地帯へ突入です!! 今までのは何だったんだってぐらいに難しいシーケンスパターンのオンパレードですが、クリアするにはほぼ常に赤ゲージをキープする必要アリ!!

74～77小節間はバスドラムを鳴らす4分間隔の1と、それ以外の鍵盤による3連符間隔の階段。そこにSが絡むというパターン。オブジェが右側に固まるので、2P側でのプレイ難度が上昇します。POINT Dのように、右手で階段とSを同時にさばいていきたいところです。

78～80小節間は4分間隔のバスドラムが7に移動し、Sも4分間隔で登場、残りの鍵盤で階段というパターンに変化。2Pでは7+Sを右手で取れるため幾分簡単ですが、1Pでのプレイ難度はかなりのもの。左手で123の階段をさばきながらSを小指で取る、基本となるプレイスタイルの精度が問われることになります。なお、82～84小節ではバスドラムが再び1に戻ります。

POINT F 86～90小節目 交互連打+階段+スクラッチの地獄

ついにきました最難関地帯!! 67の3連符交互連打にそれ以外の鍵盤による階段、そして頻繁に登場するSと、Another譜面を含めてもここまで厄介な配置は数えるほどです。

4と5の頻度が低いので、1Pでは67の交互連打を右薬中で取って4と5を人と親でさばき、残る階段+Sをたたく左手に余裕を持たせましょう。16分の2連Sが遅れがちになるので注意!!

2P側では67の交互連打とSを右手で、残りの階段を左手で取るのがベスト。この場合、6を右人、7を右親、Sを右小という変則的な指配置をオススメします。基本的に動きやすい親人を使って交互連打を取るので、「BADはまり」を防ぎやすく、Sも幾分さばきやすくなるハズ!!

カスタマイズできるスキンが増えた!

今まではフレームとターンテーブルのカスタマイズのみだったが、ついに項目が増えることになった!! マスコットや進行ゲージといったお遊び的な要素もカスタマイズ可能になって、プレイ画面はにぎやかになるばかり!? ターンテーブル・進行ゲージ・爆発を4種類から、フレーム・マスコットは6種類から選択できるようになるのだ

こちらは赤い閃光のエフェクト。気分で変えて楽しもう!!

GREAT取得時の爆発エフェクトも、4種類の中からカスタマイズ可能!!

曲の進行を表すゲージもカスタマイズ可能!!

マスコットを選ぶとプレイ中応援してくれるぞ!!

「コナミネットDX」アクセス方法

■iモード
iMenu⇒メニューリスト⇒ゲーム⇒ゲーム1⇒ゲームパック⇒コナミネットDX⇒e-AMUSEMENT
■ボーダフォンライブ!
ボーダフォンライブ!⇒メニューリスト⇒ケータイゲーム⇒ゲームパック⇒コナミネットDX⇒e-AMUSEMENT
■EZweb
EZトップメニュー⇒カテゴリで探す⇒ゲーム⇒総合⇒コナミネットDX⇒e-AMUSEMENT
月額情報料:300円(税込315円) ※各キャリアとも共通

IIDX事典 さらなる高みを目指すならば、セオリーを無視した指配置をも会得したいところ。特に、片側に固まったオブジェ+Sをさばくときに有効なのが、今回紹介した1および7に親指を持ってくるスタイル。動きやすい指が軸になるため、大きな動きが必要になるSが取りやすくなる、という効果があります。鍵盤から指を外さずに指配置の変更を行なえるよう、練習してみましょう!!

連続技を追求するも良し！闘劇出場を狙うも良し！

CAPCOM FIGHTING Jam

CAPCOM FIGHTING Jam
■メーカー：カプコン
■ジャンル：対戦格闘
■操作方法：8方向レバー+6ボタン
■発 売 日：2004年10月中旬(稼働中)
■使用基板：SYSTEM246

Impression

当初は『ヴァンパイア』キャラ有利との声が多かったが、ここにきて『ウォーザード』、『ZERO』、『ストⅢ』などのキャラも伸びている。自分のキャラを信じ、「闘劇'05」優勝の座を狙ってみてはどうかな？

「闘劇'05」の予選が幕を開け、全国で熱いバトルが繰り広げられている本作。今回は気になる空中連続技の仕組みと、一部キャラの攻略や対策を掲載。さらに小ネタ集や「闘劇'05」ミニリポートなど、気になる情報を満載でお届けするぞ！

Text：OYZ

アナタの疑問、解消します！ 空中連続技の仕組み

異種格闘技戦（？）ということもあって、やや複雑な本作の空中連続技。これを読めば、そんな悩みも一発で解決！　後は自分のキャラで活用すれば完璧だ。

「浮かせ技」の存在

一部の「浮かせ技」と設定された技（欄外参照）には、技ごとに「追撃可能時間」が設定されており、ヒット後はその時間内であれば、いくらでも空中追撃を決めることができる（技やヒット数は問わない）。

ただし、空中追撃でダウンを奪えない通常技などを当てた後は、たとえ追撃可能時間が切れる前でも、一定時間しか追撃できないので注意。

ユンの立ち中Ⓚ、春麗の近距離立ち強Ⓚ＆鳳翼扇は、ジャンプキャンセル時のみ浮かせ技扱いに。

浮かせ技ごとに設定されている「追撃可能時間」内なら、さまざまな技で追撃できる。

空中追撃判定を持つ技での追撃

前述した浮かせ技以外で吹っ飛ばした後や、浮かせ技ヒット後に追撃可能時間が切れた後は、空中追撃判定を持つ必殺技やスーパーコンボ系の技、オリジナルコンボのみで追撃可能。この場合、最初の吹っ飛ばす技は何でもOK。例えば足払い系の技からでも、間に合いさえすれば空中追撃を決めることができるぞ。

空中追撃判定を持つ技はそれぞれ「空中追撃の最大ヒット数」が決まっており、空中追撃部分のヒット数がそれを超すと当たらなくなる。例えばガイの武神旋風脚なら、空中追撃の最大ヒット数は3。空中追撃部分が合計3ヒットになると、以降は当たらないぞ。

ユピテルサンダーの最大追撃回数は5。2ヒット追撃済みなので、3ヒットだけ当たる。

空中追撃でしゃがみ強Ⓟ（2ヒット）を当てると、追撃可能時間が終了。

ユリアンのしゃがみ強Ⓟで浮かせた後の空中追撃を例に挙げ、仕組みを解説していこう。

特殊な空中やられを利用した連続技例

ガイ：（◢+強Ⓚ～）強Ⓚ→【立ち弱Ⓟ→立ち中Ⓟ→立ち強Ⓟ→立ち強Ⓚ】→強武神旋風脚

通常、「ダウンしない吹っ飛び状態」には、一定時間内に空中追撃判定を持つ技を当てない限り、追撃ができない。ただし、前述した浮かせ技後の追撃可能時間内なら、空中追撃判定を持たない技でも決められるのだ（一定時間内のみの制限は変わらない）。

まずは◢+強Ⓚ→強Ⓚの突進部分を決める。ここから追撃可能時間がスタート。

立ち弱Ⓟを当てると、相手は「ダウンしない吹っ飛び状態」になるが……、

追撃可能時間内なので、つなぎの早い武神獄鎖拳が空中で連続ヒット。

武神獄鎖拳が最後の強Ⓚまで決まり、さらに武神旋風脚などで追撃することができる。

スーパーキャンセルを利用した連続技例

ユリアン：しゃがみ強Ⓟ（2ヒット）→チャリオットタックル（Ⓢ強エイジスリフレクター空振り）→しゃがみ強Ⓟ（1ヒット）→しゃがみ強Ⓟ（1ヒット）Ⓒ強デンジャラスヘッドバット

必殺技をスーパーキャンセルすると、出したスーパーアーツが当たるかどうかに関係無く、相手のやられ判定が復活、空中追撃のヒット数がリセットされる。これを使えば、チャリオットタックル後にしゃがみ強Ⓟで追撃でき、さらに空中連続技が決まるぞ。

しゃがみ強Ⓟで浮かせた後、チャリオットタックルで追撃。その後は追撃不可能だが……、

スーパーキャンセルでエイジスリフレクターを出せば、たとえ空振りでも、

相手のやられ判定が復活する上、空中ヒット数がリセット。さらに……、

いつも通りの空中連続技が決まる。ユンなら揚炮→虎撲子などでこれを活用できるぞ。

●浮かせ技一覧：ベガ／ニュートラル投げ　ユン／立ち中Ⓚ（ジャンプキャンセル時限定）、中or強orEX鉄山靠、揚炮　ユリアン／しゃがみ強Ⓟ　春麗／近距離立ち強Ⓚ（空中ヒット時＆ジャンプキャンセル時限定）、鳳翼扇（ジャンプキャンセル時限定）　ガイ／（◢+強Ⓚ～）強Ⓚ　かりん／無尽脚、紅蓮無尽脚　イングリッド／サンアッパー、サンローワー

遠距離戦での各種カオスフレアやしゃがみ強Ⓚによるけん制をしのぎつつ、画面端へと追い詰めていくことが、デミトリ攻略の第一歩となる。

地上カオスフレアは弾の軌道が高いため、ユン、春麗、レオ、さくら、ガイ、ローズ、かりん、イングリッドはしゃがむだけで回避できる。フェリシアのしゃがみ強Ⓚや、ムクロのしゃがみ弱Ⓚ(連発)でくぐることも可能だ。また、主力対空技のデモンクレイドルは横に短いので、遠距離で地上カオスフレアを見てから跳び込むのもいい。技を出さずに着地すれば、空振りを誘えるぞ。

空中カオスフレアに対しては、着地後の行動(特にしゃがみ強Ⓚや跳び込み)に注意しつつ前進し、端に追い詰める。移動速度&距離に優れた突進技なら、着地前のスキを狙うことも可能だ。また、空中カオスフレアに合わせて飛び道具を撃てば、反撃にならずとも着地後の行動を制限できる。

画面端に追い詰めれば、空中カオスフレアのスキに反撃しやすくなるなど、行動を大幅に制限できる。デミトリは強バットスピンで逃げることが多いので、消えたのを確認したら後退し、横に長い技を決め打ちするといい。弱や中のバットスピンを出されるとくらってしまうが、ほぼデミトリが跳ね返る当たり方になるため、しっかりと反撃を決めればダメージ勝ちできる。

跳び込みもしっかり対処したい。多用される【昇りジャンプ強Ⓚ→弱Ⓚ→中Ⓚ】は、強Ⓚ後、発生が早く上に攻撃判定のある技で割り込める。これができないと勝利は遠いぞ。

しゃがみ強Ⓚは足元のやられ判定が小さい。攻撃位置が低い技でのけん制は控えめに。

接近戦ではガードキャンセルに注意。スキの小さい技なら、出されてもガードできる。

Text:ハメコ。

有力対抗キャラ

移動スピードが速いため、基本に忠実に闘うだけで、画面端に追い詰めるのは容易。デミトリのしゃがみ強Ⓚ空振りに対し、踏み込んでのしゃがみ強Ⓚで反撃しやすい点も強み。強力な跳び込みも、しゃがみ強Ⓟで簡単に落とせる。バットスピンでの逃げは、リーチと判定に優れる立ち強Ⓟで返していこう。

相手のしゃがみ強Ⓚがキリギリ届く間合いでは、夜叉返しも有効だ。

ガイル

各種カオスフレアに対しては、ソニックブームで撃ち合う。近い間合いでカオスフレアを相殺した後は、→+強Ⓟを決められるので忘れずに。跳び込みは引き付けてのしゃがみ強Ⓟで迎撃できるぞ。地上戦だが、しゃがみ中Ⓚはデミトリのしゃがみ強Ⓚに負けやすいので、←or→+中Ⓚと立ち強Ⓚを重視しよう。

バットスピンによる逃げも、タメ技のサマーなら容易に対処できる。

VS.
ANAKARIS
対キャラ攻略
アナカリス

斜めジャンプ中↓+Ⓚとしゃがみ弱Ⓚの二択は、ガードに徹するのが無難。ただし、斜めジャンプ中↓+Ⓚを多用して攻め続けてくるような相手には、割り込みも必要だ。

オススメの割り込みは、通常技での暴れ。斜めジャンプ中↓+Ⓚに対し、発生が早くスキが小さいしゃがみ弱Ⓟや、上方向に強いしゃがみ強Ⓟを合わせるといい。レバーをガード方向に入れたままで出せるので、失敗してもガードになりやすく、ボタン連打で最速気味の適度なタイミングで出しやすいのが強みだ。

これらに加え、『ウォーザード』キャラならアルティメットカウンターを、『ZERO』キャラならゼロカウンターを狙い、攻めを切り返そう。

斜めジャンプ中↓+Ⓚには暴れ。悪くても相打ちになりやすく、ダメージ勝ちできる。

特に警戒したいのが王家の裁き。発生が遅く、本体を攻撃すれば飛び道具は消えるので、ジャンプ攻撃でつぶすことを考えよう。また、間に合わないと感じたら手堅く空中or地上でガードするのもアリ。その後の状況は決して悪くないぞ。なお、ES版は本体を攻撃しても飛び道具が残る上、くらった際の変化時間が長い。こちらは無難にガードしよう。

もう一つの飛び道具である棺の舞は、出す際にアナカリスのやられ判定が大きくなる。ここに突進技やジャンプ攻撃が当たりやすいぞ。また、こちらの真上に落とすようなら、ダッシュで間合いを詰めるといい。逆に、ダッシュを警戒して手前に落とすようなら、それを待ってじっくり近付こう。

相手が浮いたら飛び道具を警戒。出始めをつぶすか、じっくり行くか、考えておこう。

Text:OYZ

通常技のリーチが長いレオなら遠距離でも闘える上、接近時はクロノスorアキレス・ラッシュから、派生技or派生技を出さずにガイア・ドライバーを狙う二択が有効だ。また、アナカリスのラッシュに対してアルティメットガード、レベルアップ、ヘラクレス・ラッシュなどで割り込める点も強みといえる。

攻めの起点はこれ。めりこませてガイア・ドライバーを狙おう。

ベガ

空中ガード不能のジャンプ攻撃を持つ上に、ジャンプ軌道が高く空中のアナカリスにジャンプ攻撃を当てやすいので、地上戦を強要することができる。遠距離時は立ち強Ⓚやダブルニープレス、近距離時は立ち弱Ⓚを使い、横方向からガンガン押そう。守勢時(起き攻めなど)は、ベガワープで回避するといい。

横方向からの固めが強力。相手を地上に釘付けにして勝負だ!

●VS.デミトリ補足:こちらが攻め手に回った際は、割り込みおよびガードキャンセルで使われるデモンクレイドルに注意したい。ガードしたら最大級の反撃をたたき込もう。
●VS.アナカリス補足:画面端の脱出に使われるワープ(画面端で←←)。この技は出始めと終わり際に1フレームずつスキがある。実戦では、終わりのスキに反撃を狙うといいだろう。

今回は強力な中段攻撃と、相手をけん制する行動に注目！ 強力なラッシュに二つの動作を交ぜ、相手の体力をどん欲に奪っていこう。

Text:MVP

見切られない中段攻撃

近距離戦で一般的に使われるダッシュ中Ⓚor強Ⓚからのラッシュは、しゃがみ弱Ⓚやバックダッシュ中Ⓟ以外、相手の割り込みにつぶされやすい。特にダッシュ強Ⓚ→ダッシュ強Ⓚという連係は暴れにめっぽう弱いため、返されることも多いだろう。そこで前方ジャンプ昇り強Ⓚの出番。

ジャンプ直後の強Ⓚはしゃがんだ相手にも当たり、ダッシュorジャンプ強Ⓚから出しても無敵技以外では割り込まれない。その後は連続技につなぐことはできないが、ジャンプ中Ⓚへ連係させれば割り込まれにくく、そのジャンプ中Ⓚ後は地上技がつながるほど有利。つまり、[昇りジャンプ強Ⓚ→ジャンプ中Ⓚ]×nは、ほぼ割り込まれずに好きなだけ中段を見舞えるのだ(少しずつ間合いは離れるが)。

前方ジャンプ直後の強Ⓚがとにかく強力。割り込みを気にせずに中段を見舞えるぞ。

ダッシュからの中Ⓚや強Ⓚで接近し、近距離戦のラッシュをスタート。着地後は……、

ジャンプ中Ⓟでのけん制

前方ジャンプ直後のジャンプ中Ⓟは、立ち状態の相手に対するけん制技として適している。地上技でのけん制よりも遠い間合いまで攻撃できるため、相手が動こうとしたところにヒットさせやすいぞ。

ジャンプ中Ⓟ後はそのままジャンプ中Ⓚで攻めに転じるか、ジャンプ強Ⓚを出して降下するといい。強力な対空技を持つ相手には、ジャンプ強Ⓚへ連係させるパターンを多く使えば、反撃を受けることが少なくなるはずだ。

前方ジャンプ中Ⓟでけん制。リーチが長いので当てやすく、その後もほんろうできる。

適当に技を振り回すだけでは勝利は遠い。今回は主軸となる攻めの連係と、苦手とする「ヴァンパイア」キャラへの対策を紹介するぞ。

Text:ケンちゃん

インテリジェントな恐竜を目指せ！

攻めの起点は、発生の早いしゃがみ弱Ⓟor弱Ⓚ。その後は攻勢を維持できるヴォルカノブレスや、ジャンプ防止の弱デリュージュアサルトが基本だ。ガードを固める相手には、ダッシュ投げや昇りジャンプ強Ⓟを狙おう。ヴォルカノブレス後は有利なので、しゃがみ強Ⓚと昇りジャンプ強Ⓟの二択やダッシュ投げ、暴れ&ジャンプ防止の弱デリュージュアサルトで攻められる。

そのほか、相手の跳び込みを待ってテンペストフォールで迎撃する、という選択肢も要所で交ぜると効果的だ。

『ヴァンパイア』キャラのジャンプ攻撃対策

『ヴァンパイア』キャラは[昇りジャンプ攻撃→下りジャンプ攻撃]といった連係が可能で、体の大きいハウザーは、それを軸に攻められると対処が非常に難しい。しゃがみ中Ⓟやテンペストフォールでは迎撃しにくいので注意しよう。

対処法は、昇りジャンプ攻撃に対して高めでアルティメットガードを行ない、相手が空中に居る間にアルティメットカウンターを当てる、というもの。間合いが近ければヒット後に追い打ち攻撃まで決まるので、見返りは大きいぞ。

下りジャンプ攻撃からさらに昇りジャンプ攻撃を狙う相手には、立ち弱Ⓟでの割り込みが有効。下段技はくらってしまうが、狙うことで駆け引きに持ち込めるのは大きい。

相手のつなぎが遅く立ち弱Ⓟが地上ヒットしたら、しゃがみ弱Ⓟにつないで連続技を。

ガイ
GUY

今月は地味に役立つ小ネタと、新顔オリコンの2本をお届け。覚えておけば確実に戦力アップにつながるので、練習して実戦投入しよう。

Text:ハチ

影すくいを活用する

影すくいはヒット時に起き攻めを狙えるので、決まる状況を見逃さなければ、攻めのチャンスを増やすことが可能。

しゃがみ中Ⓚは判定が強く、足払い系の技をつぶすのに適した技。出すときに↓↘→＋中Ⓚ～Ⓚまで仕込んでおけば、中間距離でヒットした際に影すくいが連続ヒットするぞ。

そのほか、相手の攻めに対してしゃがみ弱Ⓟで暴れるときにも狙いたい。しゃがみ弱Ⓟ×2→遠距離立ち中Ⓟとつなぎ、ヒット確認してキャンセル中疾駆け～影すくいとつなげられれば理想的だ。

最速の疾駆け～影すくいが連続ヒット！ 追加ダメージを与えた上にダウンを奪えるぞ。

けん制つぶしでしゃがみ中Ⓚを出すときは、↓↘→＋中Ⓚ～Ⓚまで入力しておけば……、

特殊な始動のオリコン

Ⅰは、遠距離での飛び道具やけん制にオリコン発動→影すくいを合わせせつつ狙うもの。近距離立ち弱Ⓚはしゃがみ弱ⓅでもＯＫだ。余裕があれば、空振り後に一瞬前へ歩いてから昇りジャンプ強Ⓚを出そう。

Ⅱは『ヴァンパイア』キャラ以外に決められる。しゃがみ強Ⓚを嫌って垂直ジャンプした相手にジャンプ→オリコン発動→空中投げ、という流れが狙いやすい。かりんなどの空中投げ後の浮きが低いキャラは、しゃがみ強Ⓟで拾おう。

Ⅲはハウザー限定。画面中央でも狙える強力なものだ。

オリコン中の連続技

Ⅰ 影すくい→近距離立ち強Ⓟ（→弱疾駆け～急停止）→近距離立ち強Ⓟ（→近距離立ち弱Ⓚ空振り）→{昇りジャンプ強Ⓚ×2→下りジャンプ強Ⓟ}×2→昇りジャンプ強Ⓚ→下りジャンプ強Ⓚ→武神八双拳

Ⅱ（画面端付近）空中投げ→遠距離立ち強Ⓟ→遠距離立ち強Ⓚ×n→武神八双拳

Ⅲ（ハウザー限定）空中投げ→遠距離立ち強Ⓟ→中疾駆け～影すくい→遠距離立ち強Ⓟ→強武神イズナ落とし～肘落とし→遠距離立ち強Ⓟ→強崩山斗→遠距離立ち強Ⓚ×n→武神八双拳

よもやまCFJ

●ジェダ補足：しゃがみ弱Ⓚ×n→キャンセル強ディオ＝セーガはしゃがみ強Ⓟに化けやすいが、しゃがみ弱Ⓚ×n→しゃがみ弱Ⓟ→強ディオ＝セーガならミスしにくい。

●ガイ補足：影すくいを連続技に使うときは、疾駆けから最速で出したい。↓↘→＋中Ⓚピアノ押し2回連打、または↓↘→＋中Ⓚ～ずらし押し弱Ⓚor強Ⓚと入力するといいぞ。

細かいネタを総ざらい！
役立ち豆知識集 Vol.2

ここでは、使えるキャラや状況が限られたマニアックなネタを紹介していく。中には難度が高いものも含まれているが、ぜひ実戦で役立ててほしい。

オリコン発動投げ

ゲージ100%でのオリコンは発動時に長い強制停止時間があるので、すぐに投げ技を出せば投げ抜け以外では回避不可能の連係となる。投げ技の種類によってはその後に追撃できるので、ガードを崩しつつオリコン中の連続技を決められるのだ。

オリコン発動時に相手を投げられる状態なら、直後の投げ技は投げ抜け以外回避不可能。

かりんの荒熊いなしなら投げ抜けされない上、さらに追撃も可能。トドメに使える？

ガード不能コブラブロー

アナカリスのコブラブローは、終わり際ギリギリを当てるとなぜかガード不能になることが判明。タイミングが非常にシビアな上に狙える状況が少なく、実戦的とはいいにくいが、アナカリスを使っているプレイヤーは一応覚えておくと良い知識だろう。

例えばこれぐらい間合いが離れている状況で、強のコブラブローを出せば……、

相手はなぜかガードすることができない。狙うチャンスは少ないが覚えておこう。

アルティメットガードを無効化

攻撃判定に関係無く、すべての打撃技を防ぐことができるアルティメットガードだが、めくり攻撃に対しては無力だということが判明。相手がアルティメットガードを使うと読んだら、めくりジャンプ攻撃からの連続技で大ダメージを与えられると理想的だ。

強力なアルティメットガード。とりあえずこれでしのごうとする人は多い。

投げるか、終わり際のスキに打撃技を決めるのが基本的な対策。そのほか……、

めくりのジャンプ攻撃も有効だ。成功すればかなりのリターンが見込めるぞ。

連打キャンセル後はキャンセル不可能？

『ストII』キャラや『ヴァンパイア』キャラの弱攻撃は、連打キャンセルで同じ技を続けて出すと、その技は必殺技でキャンセルすることができない。連打キャンセル後に必殺技でキャンセルしたい場合は、一度別の弱攻撃につなぐ必要があるのだ。

ガイルのしゃがみ弱Ⓟはキャンセル可能だが、連打キャンセルから出したときは不可能。

連続技に組み込みたければ、しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ弱Ⓟとつなぐなどの工夫が必要だ。

オリコン中のダウン投げ

相手キャラがアナカリスの場合のみ、オリコン発動中は「ダウンする吹っ飛びから接地した瞬間（バウンド前）」の相手を投げられる。通常投げを使うと投げ抜けをされる可能性があるが、かりんの荒熊いなしなら確定するぞ。狙う機会は少ないが……。

相手が吹っ飛び状態から地面に着く瞬間を狙って、タイミングよく投げを入力。

なぜか投げられるぞ。投げ抜け受付時間が短いニュートラル投げを使うといい!?

スキ無し爆龍昇

ムクロの爆龍昇は、画面外に火柱が発生するように出すと、硬直が極端に短くなる。もちろん攻撃判定は発生しないが、相手の目の前で画面外への爆龍昇を使用し、ガードしようとした相手に対して投げを決める、といった目くらまし的な使い方が可能だ。

例えばこんな状況で、中or強爆龍昇を使ってみる。火柱（攻撃判定）は発生しないが……、

硬直はほとんど無い。ひるんだ相手に気絶値の高いニュートラル投げを決めよう。

武神獄鎖投げでガード崩し

ガイの武神獄鎖投げ（【弱Ⓟ→中Ⓟ→強Ⓟ→⬇+強Ⓚ】）は、ガード時も最後の投げ技に派生可能。相手の投げ無効時間が切れたところに決まるよう、⬇+強Ⓚのタイミングを遅らせるのがコツだ。投げ間合いは限られているので、密着状態から仕掛けよう。

間合いが離れないよう、強Ⓟまでは早めにつなぐ。ここから遅めに⬇+強Ⓚで……、

投げ技だけ決まる。しゃがみ状態に立ち弱Ⓟが当たり、コマンド投げが無いハウザーに有効だ。

ゲージ消費無しレベルアップ

相手をK.O.すると同時にレベルアップを行なうと、ゲージを消費せずにレベルアップの効果を得ることができる。狙う機会は限定されるが、ゲージを消費しないのは単純にオイシイ。飛び道具でのケズりでK.O.できるときがチャンスなので覚えておこう。

例えばムクロなら、残り体力が無い相手に対して一文字を撃ち、当たる瞬間に……、

レベルアップ！　レベルの表示は上昇しているが、ゲージは消費していない点に注目。

対戦事情リポート in 闘劇予選開幕戦

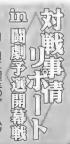
1月7日に埼玉のゲームファクトリーマグマで行なわれた、闘劇予選開幕戦。そこで見られたテクニックを紹介！

注目はかりんのゲージ使用方法。50%たまったら、有利な状況を作ってオリコンを発動。技をガードさせた後➡+中Ⓚで崩し、オリコン終了間際にしゃがみ中Ⓚ→紅蓮拳2発～無尽脚→追撃→攻め持続、という連係が光っていた。気絶値を継続させつつ大ダメージを与え、ゲージを回収することもできる、非常に効率の良いゲージ使用方法だといえる。

もう一つは、画面端でのジエダの攻め。ESディオ＝セーガを空中ガードでしのごうとする相手に対し、空中ガード中に空中ガード不能技のスプレジオを決めてダウンを奪い、相手を画面端から逃がさずに攻め続けていたぞ。

ESディオ＝セーガを空中ガードする相手は、スプレジオでダウンさせて攻め継続！

小技連打での割り込みを許さない、オリコン中の立ち強Ⓚ→➡+中Ⓚ（中段）。強力だ！

●**豆知識集補足:** デモンブラスト対策／足元には攻撃判定が無いので、姿勢の低い技を出せば相打ちを取れる。デミトリ側の残り体力が少ないときは積極的に狙おう。　中段オリコン／ゲージ100%でオリコンを発動後、発生3フレーム以内のジャンプ攻撃を昇りで出せば、発動時に相手がしゃがみ状態なら確定でヒットする。座高が高いハウザーに対して特に役立つぞ。

初代「VF4」から約3年半……バージョンアップを重ねるごとに、さまざまなテクニックが生まれてきた本シリーズ。最新のバージョンB登場と連続した大規模な大会による、プレイヤーのバーチャ熱再燃に期待！

各種大会に向けて盛り上げていこう!!

バーチャファイター4 ファイナルチューンド Ver.B
■メーカー：セガ
■ジャンル：3DCG格闘
■操作方法：8方向レバー＋3ボタン
■発売日：稼働中
■使用基板：NAOMI2 (GD-ROM)

IMPRESSION

某3D格ゲーの盛り上がりがバーチャ界にも進出しているが、何といってもバーチャには歴史がある。スキルの全体的底上げが極まり、混沌この上無い状況で、大会を勝ち抜くのはだれなのか……!?

【大会ルール】
○店舗予選大会から全国決勝大会まで、個人戦トーナメン[illegible]

個人No.1がついに決まる!!
格闘新世紀Ⅲ スケジュール

格闘新世紀Ⅲ エリア決勝大会日程表

エリア名	店舗名	開催日	開始時間
北東北エリア	ハイテクセガ盛岡	2月27日	14:00
南東北エリア	ハイテクセガ仙台	3月6日	14:00
茨城・栃木・群馬エリア	セガワールド小山	3月6日	14:00
千葉エリア	ハイテクランドセガ岩瀬	2月20日	16:00
埼玉エリア	セガワールド川口	2月20日	15:00
東京Aエリア	クラブセガ秋葉原	3月12日	16:00
東京Bエリア	クラブセガ新宿西口	3月13日	15:00
神奈川エリア	パンピアード横浜	2月27日	13:00
新潟エリア	セガワールドマリンフェスタ	3月6日	15:00
北陸エリア	セガアリーナ	2月26日	14:00
長野・山梨エリア	セガワールドエデン	2月27日	15:00
静岡エリア	セガワールド静岡豊田町	3月6日	16:00
名古屋Aエリア	ハイテクセガ豊田	2月27日	16:00
名古屋Bエリア	クラブセガ金山	3月5日	14:00
京都・滋賀エリア	セガアリーナ浜大津	3月6日	14:00
大阪Aエリア	三宮サンクス	2月27日	14:00
大阪Bエリア	セガアリーナバドゥ	3月5日	16:00
山陽エリア	広島ギーゴ	3月13日	15:00
山陰エリア	セガワールド米子	2月27日	16:00
四国エリア	セガワールド高松	3月6日	14:00
九州Aエリア	ハイパーメッセ	2月19日	17:00
九州Bエリア	天神ギーゴ	3月5日	15:00
長崎エリア	セガワールドもみの木村	2月27日	14:00
宮崎エリア	セガワールド宮崎	2月20日	16:00
鹿児島エリア	クラブセガ天文館	3月6日	14:00
沖縄エリア	ハイテクセガ北谷	2月13日	21:00

はみ出し情報：auユーザーに朗報！ VF.NETが、2月上旬よりEZwebでもサービスを開始するぞ。アクセス方法は下記の通り。
EZトップメニュー→カテゴリで探す→ゲーム→シミュレーション→VF.NET ※月額 315円(税込み)

虫姫さま

長丁場のステージ4を攻略！

稼働開始から2カ月以上がたち、一通りの要素は出そろった感がある本作。全面クリアやハイスコアなど自分なりの目標を設定し、達成目指して頑張ろう。

Text:京城

虫姫さま
■メーカー：ケイブ／AMI
■ジャンル：縦スクロールシューティング
■操作方法：8方向レバー＋3ボタン
■発売日：2004年11月中旬（稼働中）
■使用基板：——

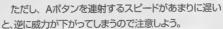
実用的バッチリ！ 今日から使えるネタ満載!!

お役立ちテクニック&データ集

プレイ中に疑問を感じても、なかなか調べられないあんなことやこんなこと。そんな疑問をすべて解消！ 便利なテクニックやプレイ歴が浅い人たちへの指針も併せてお届けするぞ。

必見！ ショットパワー増加法

全装備共通でいつでも使用可能な、ショットの威力を上げるテクニックが判明。それは「Cボタンを押しっぱなしにしたままAボタンを連射する」というもの。なぜそうなるのかは分からないが、とにかく威力が大幅に上がるのだ。これまで見たことのない早さでボスが撃破されていく様は、思わず笑いが込み上げてくるほど。

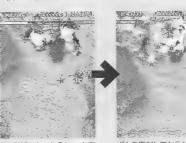
ただし、Aボタンを連射するスピードがあまりに遅いと、逆に威力が下がってしまうので注意しよう。

ボス戦で耐久力ゲージの減りに注目すれば、そのすさまじい威力が一目で分かる。

初心者にオススメのボム配分

全面クリアを目指すなら、下表に挙げた場所でボムを決め投げするのがオススメだ。中ボスやボスに対しては、ボム発射後に接近して投げ込もう。

ステージ	道中	ボス
ステージ1	特に無し	第1形態3番目の攻撃
ステージ2	中ボスの第1形態2番目の攻撃	第2形態最初の攻撃
ステージ3	ボム回収時／1UPアイテム出現場所で2発	第1形態5番目の攻撃／第2形態最初の攻撃
ステージ4	ダッカーメ×2の三連続出現地点／中ボス最初の攻撃	第2形態最初の攻撃
ステージ5	中ボスの最初の攻撃／中ボス後／ボス前	第1形態4番目の攻撃／第2形態2番目の攻撃

オリジナルモードでの稼ぎ

2面と5面の中ボスを倒す際にボムの爆風を当てていると、ボスの破壊点に倍率が掛かる。現時点では最高9倍まで確認されているが、倍率変化の条件は不明。

第2形態になったらショットを撃つのを止めて、中ボスが上へ移動するのを待とう。

ボムを発射してからショットを撃ち込んで中ボスを倒せば、高確率で倍率が掛かる。

ショットごとのカウンタ増加量

下表はボスに密着して撃ち込み続けた際の、最終的な撃ち込みカウンタの数値（ショットパワーとオプションの数は統一）。これを見てもられば分かる通り、同じダメージ量を与えた場合でも、ショットが違えばカウンタ増加量にこれだけの差が生じるのだ。

ただし、撃ち込みカウンタの数値が上がれば上がるほど、いかに減少させないかが重要となる。現時点では、確実にSが高くなるのはステージ1だけのようだ。

ショット	1面ボスを密着で撃破	5面ボスを密着で撃破
M	8067	99710
W	9502	123205
S	16250	158722

カウンタのロック時間

前号でも紹介した通り、撃ち込みカウンタの減少が一定時間ストップする「カウンタのロック時間」は、基本的に攻撃ヒット時＝4フレーム、敵破壊時＝56フレーム。これに当てはまらない敵は下表の通りだ。ヴァンミュンはステージ5にも出現するので覚えておこう。

なお、バエラスとはジェネレーターから出現するハエ型の敵だ。

出現ステージ	敵名	フレーム数	出現ステージ	敵名	フレーム数
全ステージ	テンダリオン	12	ステージ3	腹部気門	0
	カナンブル	12		翼端毛	16
	テンダロン	8		甲羽根気門	24
ステージ1	アリヅカ	32	ステージ4	脊髄	0
	ジルアリス	4		ギャンマルグ	4
	ヴァンミュン	64		カマダム	6
ステージ2	クリオン	0		ミズッシー	2
	ギリギロス	24	ステージ5	バエラス	0
	デスヤスデ	16			

※すべて敵破壊時のカウンタロック時間

撃ち込みカウンタ増加テクニックの仕組み

敵上に表示されているカウンタは、敵に攻撃が当たっていない状態では画面左上の最大カウンタ（ショットとレーザーの合計値）が反映される。そして撃ち込みを開始すると、ショット分のカウンタが敵上のカウンタ数から増加していく。

例えばショットとレーザー2本を当て、ショット1000＋レーザー100×2で最大カウンタが1200になったとする。撃ち込みを止めるとカウンタの減少が始まるが、前述したように最大カウンタが敵上のカウンタに反映。直後に撃ち込みを再開すれば、ショット（＝敵上のカウンタ＝最大カウンタ）1199＋レーザー99×2＝1397となるのだ。これを繰り返せば、レーザー分のカウンタがどんどん上乗せされるわけだ。

敵にレーザーを当てた時点で、最大カウンタにレーザー分のカウンタが加算。撃ち込みを止めて最大カウンタの減少が始まったら……、

すぐに撃ち込みを再開すると、ショットのカウンタに最大カウンタ（ショット＋レーザー）が反映される。レーザー分が上乗せされるのだ。

虫姫さま雑記帳 ●撃ち込みカウンタシステム補足：「最大カウンタ」＝その時点での倍率カウンタの数値，ショット＋レーザーの合計値で、画面内に居る敵の最大値が常にセットされている「敵上のカウンタ」＝敵の上部に表示されている数字。自機のショットがヒットしていないときは、最大カウンタが常にセットされる。ショットが敵に当たると、ショットのカウンタは敵上のカウンタから増加していく。

Stage-4

中型甲獣からの攻撃に加え、これまではさほど気にする必要が無かった、地上の小型甲獣からの狙い弾にも悩まされるステージ4。自機の動きを細かくパターン化することが重要だ。

流星の夜に似た

Stage Story

わあ、キレー。星の光が反射してるのね! 宙に舞うレヴィーセンスみたい。
そういえば迷子になった日の夜もこんな感じだったっけ――。

AreaⅠ ダッガーメは出現即撃破で

これはステージ4全般にいえることだが、中型甲獣のダッガーメの攻撃が厳しいので、出現と同時に撃ち込み、できるだけ早く倒したい。ダッガーメの出現位置を覚えて撃ち込むようにするだけで、飛躍的に展開が楽になるぞ。

ダッガーメに撃ち込むときは、Aボタンを押しっぱなしにして、オプションのレーザーをしっかり当てていくといい。

また、カマダムも地上小型甲獣の中では耐久力が高く厄介。左右どちらかから順番に、しっかり倒していきたい。

オプションのレーザーを全部当て、速攻で撃破。出現前から待ち構えるぐらいでちょうどいい。

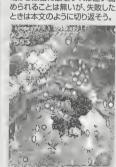
地上のカマダムは密集して出現するのが特徴。1体居たら、その周りにも多数居るということだ。

AreaⅡ 弾消し後は切り返しの用意を

地上中型甲獣のカマダウバは、3回目の攻撃が厳しい。弾が飛んできたら、少しだけ横方向に動いて回避しよう。

カマダウバ撃破時は弾消しが発生して画面上の弾が消えるが、直後にミズッシーが大量に位置しているため、その弾に追い詰められやすい。もし追い詰められてしまったら、「画面左右どちらかの端まで移動→自機2機分ほど上へ移動→すぐに元の位置へ戻ってその位置をキープ」と動けば、弾幕に大きなすき間が出来る。その間に逆側へ切り返そう。

カマダウバの3回目の攻撃は、引き付けてから少しだけ横方向に動くことで簡単に避けられる。

端から順番に破壊すれば追い詰められることは無いが、失敗したときは本文のように切り返そう。

AreaⅢ 最難関のダッガーメラッシュ

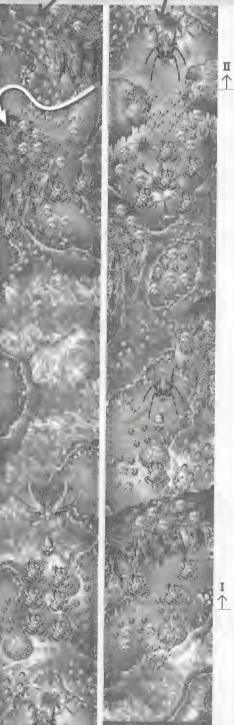
ここは2体セットのダッガーメが続けて3セット出現する難所。ダッガーメの5WAY弾を、右→左→右または左→右→左と大きな横移動で避けつつ、敵弾を避けた後は素早くダッガーメの正面に戻ってショットを当てていこう。左右にテンポ良く動くのが理想だ。

ただし、しっかり撃ち込んでいっても多少は押されてしまうので、自信が無ければ早めにボムを使うも一つの手だ。

なお、ここは手前の地形が特徴的なので、関連付けて場所を覚えるといい。

5WAY弾はすき間を抜けるのではなく、一つの固まりとして外側に大きく避けると楽になる。

Wの場合、少し前に出てショットを多く当てることも大事。2体の中央に位置するのもいい。

※矢印はギャンマルグの軌道を表します

	名前	説明
	カマダウバ	3種類の攻撃を仕掛けてくる中型甲獣。倒すと弾消しが発生する。
	ダイゴリア	最初は水中に沈んでおり、そこから浮き上がってきて攻撃する。
	ミズッシー	水面を動きながら自機狙い弾を撃ってくる。上方向に動くものも。
	カマダム	地上から自機狙い弾を撃ってくる小型甲獣。密集して出現する。
	ダッガーメ	画面の上部から出現する中型甲獣。自機狙いの5WAYがメイン。

攻撃パターン

●7WAY丸弾＋13WAY涙弾
丸弾と丸弾の間に位置して涙弾を回避。基本的に涙弾だけ見て避ければOKだ。

●連射大弾ワインダー
羽根を開き、自機を挟み込むように2WAY弾を撃ってくる。少しずつ横に移動していれば当たらない。

●自機狙い丸弾＋9個集合弾
敵弾9個の塊が、まるで障害物のように飛んでくる。その集合弾の間をすり抜けつつ、自機狙いの弾を避けよう。

●針弾＋涙弾のバラマキ
弾の量が多いこと以外に特徴は無い。ただし、種類の違う弾が重なっているため、弾を見失いやすいので注意。

1と4の攻撃は、いわゆる普通の弾避けを要求される。ある程度以上避けられる人なら問題無いが、自信が無ければボムを決め投げしよう。

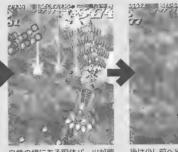
2の攻撃は少しずつ横方向へ移動していれば当たらないが、同じ方向へ移動し続けていると、そのうち画面端に追い詰められて逃げ場が無くなってしまう。こうなるとミスしやすいので、最初から3回目までは右左どちらかに動き続け、4回目からはそれまでと逆の方向に動くこと。

Area IV ギヤンマルグの胴体パーツを破壊せよ

ここからボス前まで、ギャンマルグが連続して出現。この甲獣は複数のパーツがあり、頭と尻尾は耐久力が高い。

下向きのギャンマルグに対しては、頭部パーツを壊してから胴体パーツに撃ち込むのが一般的。だが、実は羽根パーツを壊してから胴体パーツに近付けば、無理に頭部パーツを壊さずとも胴体パーツを壊せるぞ。活用しよう。

また、尻尾パーツを壊すと弾消しが発生するので、覚えておくといい。

羽根パーツ破壊後、この辺りからショットの横幅を活かして撃ち込む。

自機の横にある胴体パーツが壊れたら、そのまま横へ移動。

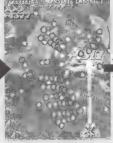
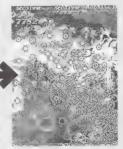
後は少し前へ出て尻尾パーツへ撃ち込んでいけばOKだ。

Area V ギヤンマルグのラッシュは右下で耐えろ

ギャンマルグが左右交互に連続して出現するこのエリア。先手を打っていかないと、どうしても辛くなってしまう。

基本的にはエリアⅣのように、胴体パーツを破壊していけばいい(羽根パーツに当たらないよう注意)。また、画面右下辺りをキープしていれば、左側のギャンマルグからの攻撃は当たらないので、簡単にボスまでたどり着ける。

地上の小型甲獣は、尻尾パーツを壊したときに処理していけばいいだろう。

画面右下に位置し、正面から来るギャンマルグの頭に撃ち込む。

左から飛んでくる丸弾は、右下の隅に居ればやり過ごせる。

尻尾パーツ破壊時の弾消しを利用し、地上の小型甲獣を撃とう。

オリジナルモードの場合

オリジナルモードでも、道中の難敵としてはダッガーメが挙がる。出現位置を覚え、最優先で破壊していきたい。出現と同時に撃ち込めば5WAY弾を1回撃たれるだけで済むので、画面に残さないよう次々と処理していこう。

ダッガーメに撃ち込むときは、地上の陰から出現する小型甲獣に注意しよう。

爆風や数字の表示で画面が見にくくなっている状態では、ミズッシーの自機狙い弾を見逃しがち。十分に注意を払いたい。特にギャンマルグが多数出現する後半では敵を見失いやすいので、しっかりと敵の位置を覚えておくこと。

このような場所で飛んでくる自機狙い弾は厄介。敵位置を正確に把握しよう。

Boss

V↑

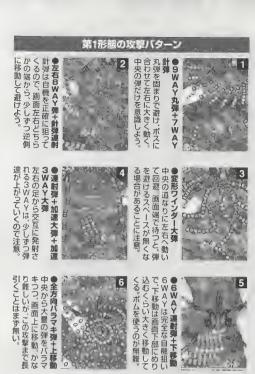
ギャンマルグ
複数のパーツから成る人型甲獣。画面内を一定のルートで移動。

虫姫さま雑記帳 ●2面ボスの足パーツ：普通に破壊すると2万点だが、ボス撃破時まで残しておくと1本につき20万点が加算される。足パーツの判定がある攻撃は決まっているので、そのときは攻撃を当てないようにすればOK。第2形態は足パーツの判定が出ないので、第1形態の一部の攻撃のみ気を付けよう。

Stage-4 BOSS

ヤミィロンマーボウ

[illegible]

攻撃の種類は多いものの、効率良くボスに撃ち込んでいけば、第1形態は4の攻撃まで、第2形態は8の攻撃までに撃破できる。

第1形態で特に注意が必要なのが、2の攻撃。まずは逃げ場が無くならないよう、事前に画面左右どちらかの端へ移動しておくこと。針弾が飛んできたら、決して間に入って避けようとせず、少しずつ反対側へ移動して回避しよう。事前に画面の半分ほど上へ移動しておき、下〜横と移動すれば、動きに余裕ができるのでオススメだ。

3の攻撃はボスの正面へ行かず、「左右のスクロールを考慮した上でのフィールド中央」で攻撃を待てば、追い詰められることは無い。

4の攻撃まで長引いてしまったら、ボスの正面に入って上下の動きだけで弾を避けつつ撃ち込むのがベスト。それでも倒せず5の攻撃になってしまったときは、迷わずボムを投げてしまおう。

第1形態の攻撃パターン

1 ●9WAY丸弾+7WAY針弾
丸弾を固まりで避け、ボスに合わせて左右に大きく動く。中央の弾だけを意識しよう。

2 ●左右8WAY弾+針弾連射
針弾は自機を正確に狙ってくるので、画面左右どちらかの端から、少しずつ逆側に移動して避けよう。

3 ●変形ワインダー大弾
中央の道なりに左右へ動いて回避。画面端で待つと、弾を避けるスペースが無くなる場合があることに注意。

4 ●連射弾+加速大弾+加速3WAY大弾
左右の足から交互に発射される3WAYは、少しずつ弾速が上がっていくので注意。

5 ●6WAY連射弾+下移動
6WAYは完全な自機狙いで、下移動は画面下部にめり込むくらい大きく移動してくる。ボムを使うのが無難。

6 ●全方向バラマキ弾+上移動
中央から大量の弾をバラマキつつ、画面上に移動。かなり難しいが、この攻撃まで長引くことはまず無い。

2の攻撃は事前にこの位置で待ち、下→左→上と針弾を引き付けながら避けよう。

3の攻撃は、待つ位置を間違えると即ミスの可能性も。中央に位置して弾を避けよう。

第2形態の攻撃パターン

7 ●7WAY加速大弾+16WAY弾×2
7WAY弾は自機を狙ってくるが、ボスの正面をキープしつつ避ければOKだ。

8 ●遅弾+針弾+ザコ
ボスの胴体には接触判定が無いことを利用し、ザコ噴出口の上を通り抜けてしまえば非常に簡単になる。

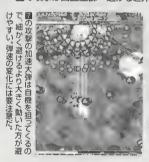
9 ●乱射弾+大丸弾
羽根からの乱射弾は、左右どちらかに誘導してから逆側に逃げると安全。画面全体を使って大きく動こう。

10 ●ワイパー状遅弾
遅弾を大量にばらまいてくる。画面下で弾のすき間を探し、少しずつ自機を移動させて避けるのがコツだ。

第2形態は、7の攻撃に対してできるだけボスの正面をキープするのがポイント。一カ所で避け続けるよりも、ボスの動きに合わせて大きく動いた方が楽なので、止まらずに移動していこう。

8の攻撃は画面上部へ逃げると非常に楽だが、遅弾があるため慣れるまでは素早く移動しにくい。少なくとも左右どちらかに寄っておき、針弾の正面に入らないよう気を配っておきたい。

9の攻撃も事前に左右どちらかへ寄っておき、一気に反対側へ移動して避けると簡単だ。

7の攻撃の加速大弾は自機を狙ってくるので、細かく避けるより大きく動いた方が避けやすい。弾速の変化には要注意だ。

8の攻撃は、正面で待っていると非常に危険。左右どちらかで待ってザコの狙い弾を引き付け、画面を大きく回るように避けよう。

9の攻撃は、自機をボスの正面からずらしておき、羽根からの弾に角度を付けることが重要。その後は左右に大きく動こう。

オリジナルモードの場合

オリジナルモードのボス戦で、最も警戒しなければならないのが2の攻撃。自機狙いの針弾を連続で撃った後、高速の丸弾を自機めがけて撃ってくるからだ。

基本的には前述したマニアックモードと同じ避け方で大丈夫だが、横に移動するときは針弾をギリギリまで引き付け、端に追い詰められないよう注意を払おう。

2の攻撃は、最後の高速弾が非常に危険。最初の敵弾を誘導してから、慎重に動いて避けよう。

3の攻撃は基本的に上下の動きだけで回避。上へ移動してボスの真下に着いたら、足からの狙い弾をくぐって下へ行こう。

スコア稼ぎのポイント

倍率カウンタの減少をどう防ぐかが[illegible]

ステージ4は、普通に敵を破壊していくと撃つ敵が居なくなり、倍率カウンタがすぐに減少してしまう。倍率カウンタを維持するためには、敵の出現数が少ない場所を覚え、そこでは少しずつ敵を壊すことを意識する必要がある。

中ボス戦では、第1形態でCボタンを連射する倍率カウンタ増加技を使い、ザコが大量に出現する場所まで中ボスを残せば、大幅な点数アップが見込めるぞ。

タッガーメにショットの端を当てて撃ち込み時間を延ばし、倍率カウンタの減少を防ぐといい。

中ボスは第1形態で倍率カウンタ増加技を使い、第2形態は一気に撃ち込んで倒すのが理想だ。

ダイナミックに展開する最後の奪還作戦

GHOST SQUAD
ゴースト・スカッド

最後の攻略ミッション3は、多彩なイベントで脱出劇を楽しめる。武器選びに迷っている人は、冒頭に掲載した一覧表を見て自分に合った武器を選ぼう。

ゴーストスカッド
■メーカー：セガ
■ジャンル：カード対応ガンシューティングゲーム
■操作方法：ガンコントローラー
■発売日：2004年11月予定
■使用基盤：Chihiro™

 Text:閃屋

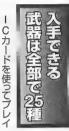
入手可能武器一覧

武器名	入手レベル	威力	弾数	貫通性	GSMAX時効果	備考
マシンガンタイプ						
XM-2119	−	1	24	無し	フルオート弾50発	3ショットバーストも使えるデフォルト武器。
M94R	30	1	25	無し	ハイキャップ	ショットセレクトはセミとフルが使える。
MP10	77	1	30	無し	ハイキャップ	速めの発射速度と弾数の多さが特徴。
AR4A	32	1	28	無し	ハイキャップ	発射速度が速い武器の中では早めに手に入る。
TK1B	40	2	30	有り	ハイキャップ	フルオートで撃ち続けるとすぐ弾がばらける。
TR14	38	3	20	有り	ハイキャップ	TK1Bよりばらけまでの時間は遅く範囲も狭い。
G50	54	1	30	無し	ハイキャップ	速めの発射速度と弾数の多さが特徴。
CPG7	50	3	20	有り	ハイキャップ	TR14よりばらけ時間は遅く、範囲も狭め。
SAW24	15	1	∞	無し	−	50連発でオーバーヒート。その後、約2秒間撃てない。
XMW21	99	3	∞	有り	グレネード×1	ダットサイトを標準装備している。
ハンドガンタイプ						
M209	61	1	10	無し	2ショットバースト	弾数10発のノーマルなハンドガン。
TM9V	11	1	15	無し	2ショットバースト	ダットサイトを標準装備している。
PM6	26	1	6	無し	2ショットバースト	リボルバーで、リロードに約0.2秒かかる。
P4512	40	2	12	無し	2ショットバースト	サイレンサー標準装備（SEのみ異なる）。
P44M	5	2	6	有り	2ショットバースト	ハンドガンの中で唯一貫通性能を持つ。
M45R	19	2	15	無し	2ショットバースト	ダットサイトを標準装備している。
ガーディアンⅡ	34	1	10	無し	2ショットバースト	ガーディアンⅠより弾数にゆとりがある。
ガーディアンⅠ	60	1	6	無し	2ショットバースト	約0.2秒でリロードできる。
スナイパーライフルタイプ						
CAC82	7	2	6	有り	3ショットバースト	体力が低い敵を1回貫通する。
SPR3	69	2	10	有り	3ショットバースト	貫通能力は上に同じで、弾数の強化版。
SR308	85	3	8	有り	3ショットバースト	体力が低い敵を2回貫通する。
SPR11	23	3	10	有り	3ショットバースト	3ショットバースト時の射速が速い。
ショットガンタイプ						
M4E	2	1×HIT数	6	無し	2ショットバースト	散弾が広範囲に散り、遠方の敵に当てにくい。
SG112	93	1×HIT数	6	無し	2ショットバースト	散弾の飛び散る範囲はM4Eより狭い。
ボウガンタイプ						
ABG1	43	1	6	無し	フルオート	リロードに約0.5秒。弾道に重力が影響する。

入手できる武器は全部で25種

ICカードを使ってプレイを重ねることで、全25種類の武器を集めることができる。五つのカテゴリに分かれるが、同じカテゴリでも武器ごとに性能が異なる。

では、表の見方を説明しよう。武器には三段階の「威力」が設定されていて、数字が大きいほど耐久力の高い敵を少ない弾数で倒せる。「弾数」は一回のリロードで補充できる最大弾数で、ハイキャップマガジンを装備できる武器の場合、これによって一時的に弾数を増やせる。「貫通性」は、敵や障害物を突き抜けて向こう側を撃つことができる性能で、敵だけでなく人質にも当たるため扱いには注意が必要。重なり合った敵を撃てば特殊攻撃ダブルダウンとなる。また、威力3で貫通性を持つ武器のみ、体力の最も低い敵を二回貫通する。「GSMAX時効果」は、GSメーターが最大までたまると得られる効果のこと。

連射能力がある万人向けのマシンガン、多数の敵と戦うには不利な、ハンドガンやスナイパーライフル、散弾のショットガンなどがあり、詳細は以下の通り。ちなみにボウガンは、発射してから着弾までに時間がかかる上、射程距離が短いマニアックな武器だ。

タイプごとの特徴

マシンガンタイプ　主にセミオートとフルオートの切り替えができ、初心者向け。しかし中にはオーバーヒートを起こしたり、着弾がズレるなどクセのある上級者向けものもある。

スナイパーライフルタイプ　セミオートのみだが貫通性を持ち、全体的に威力が高め。ダブルダウンを狙ったり、ゴ○ゴ13に憧れる人向け。GSMAXで3ショットバースト機構50発分が手に入る。

ハンドガンタイプ　セミオートなので、ある程度の連射力を要する。ちまちま撃ってリロードする、射撃職人タイプにオススメ。GSMAXで2ショットバースト機構50発分が手に入る。

ショットガン　リロードにかかる時間は約0.3秒と長め。散弾が飛び散り、1回の射撃で複数の敵を倒せるので、ダブルダウンが取りやすい。その半面、人質の近くでの使用には注意が必要だ。

MISSION 3 JUNGLE 密林からの奪還

マッコイ氏を救出し、脱出せよ！

隠れ家、森、川、という全く異なるシチュエーションで構成され、時間帯も多彩に変化するミッション3。ミッションレベルが上がると、遺跡やその地下といった新しい舞台も登場する。

フローチャートは簡単に見えるが、クリアに要する時間は全ミッション中最も長く、最もボリュームがある。

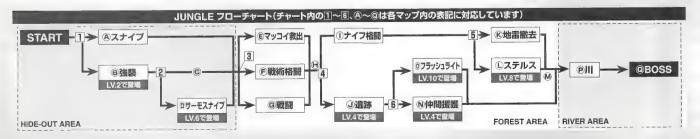
そして、敵が多く難度が高いのも確かだが、冒頭のエリアに二つも薬箱があったり、ボディアーマーⅡもミッションを通して二つ配置されている。こんなにサービスのいいミッションはほかに無い。

長く苦しい戦いから先に済ませたいだろうが、通しで3ミッションをクリアするつもりなら、それまでのミッションで減ったライフを冒頭で回復できる本ミッションは、最後に選ぶのに向いている。

ハイドアウトエリアの薬箱回収を安定させれば、クリアもかなり楽になる。

JUNGLE フローチャート（チャート内の1～6、Ⓐ～Ⓠは各マップ内の表記に対応しています）

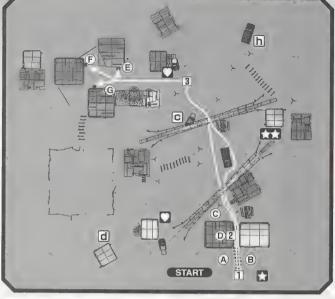
GO! GO! SQUAD 「ゴースト・スカッド」のホームページでは、インターネットランキングの登録・閲覧だけでなく、本作を遊ぶときに知っていればより盛り上がる、世界観やキャラクターなどの情報も詰まっている。また、ミッションの内容やアイテムの紹介、各種装備の詳細な説明など、役に立つので一度は見ておこう。今すぐアクセス！ http://sega-ghostsquad.com/

HIDE-OUT AREA

数多くのアイテムが散りばめられているが、ルートによって入手できる物、できない物が存在する。さまざまなルートからチャレンジしてみよう。

START地点

開始直後に遭遇する敵がボディアーマーⅠを落とすので、これを回収したら敵の隠れ家へ。ミッションレベル1では強制でⒶのスナイプイベントが始まるが、レベル2からはアイテム回収後、1の選択肢でⒷの強襲も選べる。二つの薬箱回収を優先するなら、Ⓐbへ進むのがオススメ。

開幕直後に現れる三人の敵。一番右端の敵がボディアーマーⅠを落とす。

スナイプイベントに成功すると正規のルートⒶに進む。通過する場所はⒷの強襲ルートとほとんど同じだが、視点の動きや敵の出現パターンは全く異なる。最初の難所は一本目の吊り橋をくぐった先、トラックの見える写真の場所。敵が一斉に現れて攻撃してくるので、トラックの爆風を利用して周囲の敵を巻き込んで倒そう。また、トラック背後の見張り塔の足元にあるドラム缶を破壊すると、ボディアーマーⅡが出現する。ただし遠方なので的が小さく、かなり取りづらい。回収に固執してダメージを受けるようなら思い切って捨てていこう。この後、二本目の吊り橋を越える手前で、正面に薬箱の入ったドラム缶が見える。薬箱の回収はここで済ませておく。

トラックはⒷ強襲ルートだと壊せないが、本ルートなら爆風で敵を倒せる。

Ⓐ スナイプイベント

右、左の順で見張り塔の敵を時間内に全滅させるのが目的。ルートの分岐条件は、右の塔を失敗すると右塔の仲間を助けるためルートⒶaへ。右塔を成功して左塔を失敗した場合はⒶbへと進む。

Ⓐa 右の見張りをスナイプ失敗

実力次第では二つの薬箱を回収できるが、両方とも画面内に出現している時間が非常に短いのでタイミングがシビア。ただし、わざとスナイプを失敗しない限りこちらのルートに来る心配はまず無いだろう。最初の薬箱は、右塔に向かう途中にチャンスが訪れる。右塔直前で視点が大きく左を向くと、遠方にドラム缶が見える(写真上)。その後、右の見張り台を回り込んで移動し、視点が左の吊り橋に向くときが、二つ目の薬箱を回収するチャンス(写真下)。ただし視点が一度も止まらず、通過していくドラム缶を狙うことになるため、相当難しいぞ。ショットセレクターで銃をフルオートにしておき、ドラム缶が見えたら的を追って横に切るように銃を動かせ！

一つ目の薬箱は、右塔への移動中、少しの間だけ見える左のドラム缶に。

二つ目は右塔の背後を回った後、通過するときに回収できる。

Ⓐb 左の見張りをスナイプ失敗

ミッションレベルが上がってくると、スナイプを失敗してこちらのルートに回されることもあるだろう。そんな場合はせめて、がっちり二つの薬箱を獲得したい。Ⓐaルートのように難しくないので、回収ポイントだけしっかり覚えておこう。最初の薬箱は、吊り橋を渡り始めてすぐに視点が振り向くと見える、ドラム缶を壊せば回収できる。このドラム缶がちょっとクセ者。最初に近くを通る際、吊り橋と反対の方向から撃ってもビクともしないため、壊れない背景物と勘違いしやすいのだ。しかし吊り橋の上から撃つと壊れて、薬箱が出現する。二つ目の薬箱は、分岐3の手前まで行けば難なく回収できるし、もっと早く無理して回収することもできる。

最初のライフ回収。あまりのんびりできないが、的は大きいので楽勝。

分岐3の直前でドラム缶を破壊すれば、簡単に薬箱が回収できる。

MAP中のアイテムアイコン ……薬箱 ……ボディアーマーⅠ ……ボディアーマーⅡ ……コンペンセイター ……ハイキャップマガジン d……ダットサイト

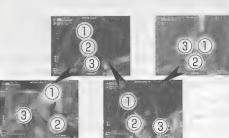
Ⓑ Ⓒ 敵アジトを強襲

小屋のあいだを進むときの戦闘は、Ⓐよりこちらの方が激しい。とりわけ最後の小屋（右写真）は、三人がほぼ一斉に撃ってくる難所。吊り橋を見上げて交戦後、視点が右に動いてこの場面となる。敵が画面に入ったら即座に倒せるよう、右下を狙って準備しておく。次に、トラックの間近から見上げる角度で、ボディアーマーⅡを回収できる。ただしこのルートではすぐ視点が動くので、貫通性能を持つ武器で素早く狙い撃たないと回収は相当難しい。薬箱回収は、トラックを回り込んだら（左写真）、敵を倒す前にドラム缶を撃とう。

敵を倒すと視点が動いてドラム缶が視界から消えてしまう。先にドラム缶を撃とう。

敵は右下から画面内に入るので、あらかじめ手前の吊り橋のシーンから狙っておく。

三つの小屋の選択肢

三つの小屋はランダムで以下のどれかとなっている。ただしマッコイが居る小屋だけは煙突から煙が出ているので、外から見分けられる。残ライフが少なくても、煙の出ている小屋を選べばダメージを受けずにフォレストエリアに進めるぞ。

マッコイ以外の二つの小屋のうち、どちらがⒻでどちらがⒼかはランダム。

Ⓕ 戦術格闘

ターゲットが離れている四人目は結構厳しい。あらかじめ頭に狙いを付けておこう。

Ⓖ 戦闘

選んだ小屋によってパターンが異なる。左と中央の小屋を選んでいた場合、最後にナイフ兵が現れる。右の小屋だったら同じ場所に市民が居る。

写真は中央の小屋。左と中央の小屋では、机の向こうに市民が居て、最後に出口でナイフ兵と遭遇する。

Ⓔ マッコイ救出

監禁されているマッコイを発見、救出する映像が流れるだけで戦闘は起こらない。

Ⓓ サーモスナイプ

サーモビジョンで狙撃を行なう、難度の高いイベント。小屋の中には人質が二人と、敵が三人居る。「HELP!」表示は人質なのでこれを避け、敵を時間内に狙撃すれば成功。イベントで使うライフルは人を貫通するので、人質と敵が重なったら撃たないように。

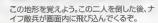
敵を一人撃つと騒然となり、敵は身をかがめ、人質は盆踊りのような動きをする！

FOREST AREA

うっそうとした森でハイスピードな攻防が展開する。一瞬も気を抜けないが、その緊張感が楽しい！

Ⓗ フォレストエリア開始地点

複数の敵がバンバン現れ、展開が速い。森の入り口付近で敵がハイキャップマガジンを落とすので、これを取って攻勢に出るか、ハイドアウトエリアで取ったボディアーマーを残して防御に徹するかを選べる。覚えておきたいのは、上からナイフ兵が飛び降りてくるポイント。横倒しの木を目印に覚えておこう（写真左）。この木周辺の敵を倒して一歩進むと、目の前にスライディングで敵が現れる。これを倒すとナイフ兵が飛び降りてくるので、あらかじめ銃口を上に向けてこれに備えよう。

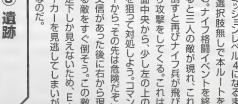
この地形を覚えよう。この二人を倒した後、ナイフ敵兵が画面内に飛び込んでくるぞ。

ハイキャップマガジンを取って、ガンガン撃ちまくるのもあり。弾切れの心配は少ないぞ。

Ⓘ ナイフ格闘

四人目のターゲットは、三つ目が高い位置にあり、一直線ではない。少し上を狙おう。

ミッションレベル4になるまで、選択肢無しで本ルートを進む。ナイフ格闘イベントを終えると三人の敵が現れ、これを倒すと再びナイフ兵が飛び降り攻撃をしてくる。これは画面中央から、少し左の上の方を狙って対処しよう。コマンダーから「その先は危険だぞ」の交信があった後に右から現れる敵をすぐ倒そう。この敵は足下しか見えないため、E-マーカーを見逃してしまいがちなのだ。

Ⓙ 遺跡

フローチャートのⒿ遺跡（ミッションレベル4から登場）に当たるパートは、ムービーのみ流れる部分で、この後はⓄフラッシュライト、Ⓝ仲間援護を選択できる。

GO! GO! SQUAD ミッションクリア時にリザルト画面で加算されるボーナスについて【その1】「EVENT CLEAR BONUS」……人質確保、爆弾解除などのイベントを一つクリアする毎に、二倍に増える。クリア数が0、1、2、3、4、5のとき、それぞれ0→5000→10000→20000→40000→80000となる。なお、イベントクリア時のスコアは、Excellentで10000、Goodで5000、OKで2000。

Ⓚ 地雷を撤去

ルート上に複数の地雷が仕掛けられている。地雷それぞれにタイマーが存在し、ゼロになると爆発してダメージを受ける。その前に規定数以上の地雷を撤去しよう。撤去は地雷に銃口を向けたまま、アクションボタンを10回連打すればＯＫ。作業中、敵のE-マーカーが完成したら、いったん地雷から狙いを外して、敵を倒そう。ちなみに、地雷を誤射しないように。未撤去・撤去済み関係無く、地雷を撃つとダメージを受け、成功していた分のスフィアも減ってしまう。

手りゅう弾の敵は後回しにしてもいいが、銃を持った敵は早めに倒すべし。

Ⓛ 敵包囲網をステルスで脱出

ミッション2の冒頭にもあった、ステルスミッションが再登場。メーター上を回転する針が、セーフティーゾーンで止まるようにアクションボタンを押す。そこから針が時計の12時の位置に達するまでに、画面内の敵をすべて倒す。全部で三回あるのだが、最後は敵の数が一人多いので、できる限り素早く狙撃すること。ここでは銃はセミオートにしておくといい。もし失敗して敵に気付かれたら、腹をくくって大量に出現する敵の応援を片っ端から倒していくしかない。

セーフティーで針を止められなくても、早撃ちの腕前次第で成功できる。

ⓂⓀとⓁの合流地点

Ⓚの地雷撤去とⓁのステルスミッションをクリアすると、両ルートは川へ向かう本ルートに交わる。ここにも飛び降りてくるナイフ兵が居る。これは同エリアに登場するほかの飛び降りナイフ兵より危険なので、場所を必ず覚えよう。ほかでは視点が上を向いた後に降りてくるが、ここのナイフ兵は視点が下がった（しゃがんだ）直後に現れるため、画面上部へ注意が向きにくいのだ。ここはアドリブで対処しづらいので、左の写真を見て場所を覚えておこう。

目の前のささくれた倒木が目印。視界が下がったら、レベル表示付近を撃て。

遺跡地下（フラッシュライトルート）

Ⓞ' ★★

撃つと壊れる壁

ⓒ ⓓ

ⓄSTART

遺跡地上（仲間援護ルート）

ⓃⓄClear

Ⓞ' ★ ⓒ

START

Ⓝ 遺跡周辺の敵をせん滅

ミッションレベル4以降、遺跡ルートが選択できる。最初から敵の数が多いのに加えて、ミッションレベル8に至るまで徐々に赤兵や通常兵が増え、銃撃ポイントも増えるので油断ならない。敵が増えて面食らうポイントは、スタート直後の遺跡の入り口から出てくるナイフ兵。また、遺跡に入って最初の柱に身を隠すまでの視点が通過していた場所で、レベル7以降は視点が止まって敵三体が登場する（上写真）。中央の敵は的が小さいので真っ先に倒せ。

序盤で増える銃撃ポイント。これまでのクセが染み付いていると驚くが、特に中央は冷静に狙おう。

イベント後に現れる盾兵はE-マーカーが完成した順に頭部を狙い撃っていく。

仲間援護イベント

小隊チャーリーとブラボー両方を敵の攻撃から守りきれば成功となる。敵の出現場所と順番は、写真の中の番号の通り。仲間へのダメージを最小限にとどめよう。

最初の援護。慣れないうちは右上の敵に気付きにくい。落ち着いて画面全体を見渡すように。

二つ目の援護。敵の出現ポイントが画面下部に集中しているため、最初の援護に比べると簡単。

Ⓞ フラッシュライト

ミッション2のフラッシュライトより比較的明るいが、ナイフ兵が10人も居るほか、遺跡作業員が多くて誤射しやすい。背景も似ているため覚えにくく、慣れないうちは苦労するが、「ＨＥＬＰ！」の文字が見えたらフラッシュライトを一瞬使うクセを付けて配置を頭に入れていこう。窓のように開いた穴の上部を撃つと、マップの二カ所のみ破壊可能。ここにコンペンセイターが隠されている。また薬箱は、壁の穴から隣りの通路を覗き、作業員を一人発見した後、視点が右へ移動すると現れるナイフ兵が持っている（写真右）。

遺跡を出た先、写真の場面が難所。攻撃が速いため即倒さなければならないが、三人それぞれの距離が遠い。地上の敵一人だけでもすぐに倒せるよう、画面が切り替わる前から右下に狙いを付けておく。二階の敵は慎重に狙おう

二つ目の崩れる壁を抜けた後、ナイフ兵が連続で二人登場！

転んだ作業員が逃げる中、右の敵を撃つ際は「HELP！」の上を狙え。

作業員一人を確認して右を向くとナイフ兵が出現、薬箱を落とす。

先に地上の一人を倒してから、E-マーカーが完成した順に、残った二人を倒せば簡単。

GO! GO! SQUAD 【その2】「ACCURACY RATE BONUS」……命中率50%未満の場合、命中率(%)×100点(例／32%なら3200点)。命中率50%以上の場合、(命中率(%)-50)×1000+10000点(例／80%なら40000点、100%なら60000点)。なお、命中とは敵に当たることで、人質や仲間誤射、壊れ物、アイテムなどは外れ。また武器によっては、命中率100%を超える可能性もある。

RIVER AREA

水上で追いすがるジェットスキーとチェイスしながらヘリを打ち落とし、ボートの敵と戦う。めまぐるしい展開に付いてこられるか！

Ⓟ 川を下り合流ポイントを目指せ

ジェットスキーに乗った敵は頭部を撃ち抜けばすぐに倒せるが、体は耐久力があって倒すのに時間がかかる。一応ジェットスキーにもダメージがあり、壊して沈めることも可能だが、それよりは敵を狙ったほうが早い。後方から現れたヘリがミサイルを撃つので、撃ち落とす。ミッションレベルが上がっても数は増えないが、耐久力が上がっていく。全部壊してからヘリに撃ち込んで破壊しよう。放っておくと中から攻撃を受けるぞ。

右後方から出てくる敵はイスの背の高さに合わせて撃てば頭部にヒットさせやすい。

ヘリが放つミサイルは四本。細いので一本ずつ慎重に狙って撃ち落としていこう。

吊り橋に差し掛かるころ、視点は進行方向を向く。正面のジェットスキーを破壊すると、二機目のヘリが画面右上から現れるので、見えたらすぐに撃ち込み開始。出遅れると三機目のヘリと並んで滞空しながら攻撃が始まるのでキツイ。ここでの攻撃はミサイルではなく、赤兵が乗り出して撃ってくるというもの。ヘリにダメージを与えつつ、赤兵にE-マーカーが付いたら撃ち込んで攻撃をキャンセルしていく。さっさと一機落とせばラクになるぞ。

吊り橋に差し掛かった。正面のジェットスキーを破壊すれば画面右上から一機目のヘリが現れる。

赤兵のE-マーカーに気を付けながら、ヘリに撃ち込んでダメージを与えよう。

背後から現れたボートが右舷に並んで、乗組員による総攻撃が始まる。ボートのシーンは、手榴弾と銃撃の複合攻撃がネック。高レベルなら銃撃を担当する敵の、E-マーカーを優先して撃っていこう。手榴弾を投げる赤兵はとりあえず放置して、飛んでくる手榴弾だけ撃ち落として凌ぐ。銃撃する敵をある程度減らしてから赤兵を倒しにかかれば安全だ。ボートが左舷に移動すると背後からジェットスキーが現れる。これを倒し、左舷のボートの攻撃も前述の方法で対処する。

E-マーカーの完成した敵を優先で倒していき、手りゅう弾を確実に撃ち落とす。

ボートが背後に移動すると、もう一台新手が出現（左下写真）。このボートの操舵手を倒すと薬箱を出す。その前に乗組員を全員倒すとシーンが切り替わってしまうので、各ボートの乗組員のうち、手りゅう弾担当の右の敵を残しておいて、操舵手を攻撃しよう。

敵のボートが左舷に付けてから、現れるジェットスキー。こいつをすぐに倒して、背後の敵と交戦。

操舵手を倒すと薬箱出現
銃撃兵（先に倒す）　手りゅう弾兵（最後に倒す）

高レベルでの薬箱回収は、銃撃してくる敵を先に倒し、全員倒す前に操舵手を倒せばOK。

Ⓠ BOSS

本ミッションのボス戦は、二段階に分かれている。まずボスの乗った船との戦闘だ。60秒以内に10枚ある船の装甲をすべて破壊できれば第一段階はクリアとなる。この戦闘で使用する武器は、フルオートのヘビーマシンガンSAW25と、グレネードの二つ。グレネードはアクションボタンで発射するのだが弾は放物線を描いて飛んでいくのでやや上を狙っていこう。また、グレネードは一発撃ってしまうと、次に撃てるようになるまで一定時間掛かってしまう。グレネード弾を撃つ際は、慎重に狙うように。

装甲の裏には敵が居て、手榴弾を投げてくるのでヘビーマシンガンで応戦しよう。敵を撃つ際は、ヘッドショットを決めれば一発で倒せるので時間を稼げる。基本的なパターンは、装甲にグレネードを当てつつ撃ち込み、壊れたら背後に隠れている敵をヘッドショットという感じだ。

ミッションレベルが高いと、装甲裏の敵を倒した後に敵が出現する。気を抜くな！

リロード時間の長いグレネードを有効に使おう。装甲へ確実に必ず撃ち込んでいくこう。

装甲二枚を破壊して裏に居た敵も倒すと、さらに敵が現れる。ワンセットで覚えよう。

対ディンゴ戦

グレネードは放物線を描いて飛び、着弾に時間が掛かる。このため、装甲船が左右に移動していると、かなり当てづらい。左右の動きの少ないときに、距離を見て狙う場所を変え、当てていく。

ボスが放つ手りゅう弾は撃ち漏らさないように。ノーダメージかつ20秒以内がEXCELLENTの条件だ。

遠いときは「ATTACK！」の下辺を狙う。高すぎるとスカってしまうぞ。

船が近いときは盾の上辺を狙う。この距離ならば比較的当てやすいぞ！

GO! GO! SQUAD 【その3】「ENEMY NEUTRALIZE BONUS」（敵制圧ボーナス）……ステージクリアのご褒美として得られるボーナスで、10000点固定。途中参加でもOK。以上のようになっている。貫通系やショットガンで一度に複数の敵を倒して、命中率を上げるのが大幅得点アップへの近道だ。ネットランキングに登録して世界にアピールしよう。

夢の舞台 セントアンドリュースに挑む！

公式大会も開催され、盛り上がってきている本作。今回は便利なアイテムの紹介と、最難関コースの攻略をしていくぞ！

SEGA GOLF CLUB™ Network ProTour

セガゴルフクラブ ネットワークプロツアー
■メーカー：セガ
■ジャンル：ゴルフ
■操作方法：クラブスイッチ＋タッチパネル
■発 売 日：2004年11月(稼働中)
■使用基板：Chihiro™

Text：〈福田柵太郎&カイゼルちくわ〉ペア

スコアアップに直結する!? 能力変化アイテム一覧

名称	種類	効果	レア度表示
大理石のクラブ	クラブ	POWERアップ／SPINダウン	★★★
ウッドクラブ	クラブ	CONTROLアップ／SPINダウン	★★★
スパナ	クラブ	POWERアップ／CONTROLダウン	★★★★★★
金属バット	クラブ	POWERアップ／SPINダウン	★★★★★★
紅龍	クラブ	POWERアップ	★★★★★★
黄龍	クラブ	CONTROLアップ	★★★★★★
エンジェルシャフト	クラブ	スペシャルショットの消費エナジー減／CONTROL･SPINダウン	★★★★★★
バスタードソード	クラブ	POWERアップ／CONTROLダウン	★★★★★★★
バトルアックス	クラブ	POWER大幅アップ／CONTROL･SPINダウン	★★★★★★★
マジカルスタッフ	クラブ	CONTROLアップ／SPINダウン	★★★★★★★
釘バット	クラブ	POWER大幅アップ／CONTROL･SPINダウン	★★★★★★★★
大黒丸	クラブ	POWER大幅アップ	★★★★★★★★★★
キングスギア	クラブ	スペシャルショットの消費エナジー減	★★★★★★★★★★
ビギナーボール	ボール	CONTROLアップ／POWERダウン	★
パワーボール	ボール	POWERアップ／CONTROLダウン	★★
スピンボール	ボール	SPINアップ／POWERダウン	★★
コントロールボール	ボール	CONTROLアップ／POWERダウン	★★
メタルボール	ボール	POWERアップ／CONTROLダウン	★★
ウッドボール	ボール	SPINアップ／POWERダウン	★★
スマイルボール	ボール	CONTROLアップ／POWERダウン	★★★
タイガーボール	ボール	POWERアップ／CONTROLダウン	★★★
スネークボール	ボール	SPINアップ／POWERダウン	★★★
紅蓮	ボール	POWERアップ	★★★★★★
樹仙	ボール	SPINアップ	★★★★★★
蒼天	ボール	CONTROLアップ	★★★★★★
エナジーボール	ボール	スペシャルショットの消費エナジー減／POWERダウン	★★★★★★
エナジーボール改	ボール	スペシャルショットの消費エナジー減	★★★★★★★★★★

着けかえることで、キャラクターの能力値を変えられる能力変化アイテム。より正確なアプローチが求められる太平洋クラブ御殿場コースや、風が強くロングホールの多いセントアンドリュースなどでは、スピン性能やパワーを変えられる、これらのアイテムがとても役に立つのだ。

アイテム一つで、能力値は大きく変わる。いろいろな組み合わせを試そう。

しかしこれらのアイテムには、一部の能力をアップさせる代わりに、別の能力をダウンさせるものが多いことに注意したい。たとえば「大理石のクラブ」でパワーを上げて2オンを狙っても、スピン性能が下がっているため、グリーンでボールが止まらない、などということもあるのだ。

パワー上昇時の飛距離｜ノーマル状態の飛距離

右は初期状態の飛距離で、左がパワーアップするアイテムを着けたときの飛距離だ。比べれば、その違いは一目瞭然。ただしスペシャルショットでもこれらの能力は補えるので、本当に必要なのかどうか、よく考えてアイテムを選ぼう。

また、コースをラウンドする直前にアイテムの付け替えを行なうには、ショット数を二つ消費してクラブハウスに入らなくてはいけない。できれば無償で入れるラウンド終了時のクラブハウスで、次回のプレイでどのコースを回るかを見越して、アイテムの付け替えを済ませておきたい。

大会参加のススメ

オンラインで行なわれている大会では、参加してプレイするたびに一定数のスタンプが貰える(要ICカード)。このスタンプは20個毎にアイテムがもらえ、40個集めると必ずレアなアイテムが貰えるぞ。

もちろん優勝者には特別称号とレアアイテムが与えられるのだ！

大会はいろいろなシチュエーションで行なわれるので、自分の弱点を知ったり、そうした場面での腕を磨くには絶好の機会となる。

今後大会は毎月1～2回ほど開催され、2月中には、1日～3日、18日～27日と2回開催される予定だ。まだ大会に参加していない人は、ぜひこの機会に大会デビューしてほしい！

こんなレアなアイテムも、スタンプをためれば手に入る!?レアアイテム集めの絶好の機会だ。

OBゾーン どうも、ちくわプロです。自分はアプローチが苦手なんですけど、1月に行なわれた「第一回ニアピンキング大会」では、思う存分アプローチの練習をさせていただき大満足でした。練習をさせてもらいつつ、チャレンジするたびにスタンプもたまって、アイテムまで貰えるとは何ともお得でしたよ！ そんな各大会の情報は、公式HPでチェックです!! http://sega-golfclub.com/

神が造りし、ゴルフ発祥のコースに挑め!

ロマンが溢れる世界最古のコース

14世紀に、世界最古のゴルフコースとしてその歴史を刻み始めたセントアンドリュース。以来、「The open」こと全英オープンや、数々の由緒正しい大会がここで行なわれ、伝説のビッグ・スリー(J.ニクラウス、A.パーマー、G.プレーヤー)をはじめとする数々の英雄をも悩ませ、嘆かせ、しかし時には奇跡のラウンドを演出してくれた地だ。なお、本年7月の全英オープンは、このコースで開催される。

ST ANDREWS LINKS

数々の英雄と伝説を生んだゴルフの「聖地」、セントアンドリュース。その難度は当然高いが、ゴルフの面白さがすべてそろった最高のコースだ。

総数120超!?待ち受けるバンカーたち

14番ホールにその口を開く、20メートル超の大きさを持つ「ヘル・バンカー」をはじめとして、名前のあるバンカーだけでも20、無名のものを含めれば120以上になるバンカー群。そのほとんどが垂直に掘られたポット・バンカーという凶悪さだ。

バンカーはフェアウェイの落とし穴であるということを、改めて実感できるだろう。

目の前にそびえる絶壁。こんなに深いポット・バンカーは、ほかではまず見られない。

強風が吹きすさぶ、特有の立地条件

元は砂丘であったこの地を、潮風と雨が砂泥に変えつつ形作り、鳥が芝の種を運び、ウサギが地面を掘り返すことで、人の手では生み出せないこのコースは誕生した。今なおそのリンクス(隆起)に富んだフェアウェイと、大地をも削る予測不能の強風が、「荒ぶるリンクス」とこのコースを称させる難度を生み出し、プロをも惑わせている。

複雑な隆起の連続と強風。難しいと同時に、数々の奇跡を生み出す「神の産物」である。

ちくわプロ(二段)の セントアンドリュース難ホール攻略

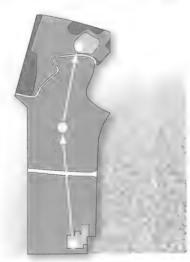
HOLE 4 438 yard PAR4 二つの高台が明暗を分ける

グリーン上はピン周りが高台になっており、この上には傾斜が全く無いので、パットは楽だ。逆に高台から外れてしまうと、カップが絶望的に遠くなる。2、3パットは覚悟しよう。

チャレンジが発生したら、ショット数+1のチャンス。高台をバックスピンで確実に狙え!

HOLE 1 397 yard PAR4 洗礼? いきなりの高難度

グリーン手前を横切るクリークが、ピンを狙ったアプローチを捕らえる。飛距離やスピンに自信が無ければ、川の手前などからの3オンでガマンしよう。

OBゾーン 各地の名門コースで行なわれる全英オープンだが、数年に一度は必ずこのセントアンドリュースで行なわれるしきたりになっている。2000年に行なわれたセントアンドリュースでの全英オープンでは、あの天才・T.ウッズが優勝した。今年再びこの聖地で開催されるオープンでは、どのような新しい伝説が……? 実際の大会と、ゲームでのプレイを重ねて観るのも面白そうだ!

HOLE 11
168 yard
PAR3

バンカーに守られた高難度のグリーン

ショートしないように大きめのクラブで打っていく大胆さが必要になるコース。ここのグリーンは右側の傾斜がきつく、右側に付けると複数パットを余儀なくされる。できるだけ、左側手前を狙っていきたい。

ピン方向を狙ってグリーンの奥に落としてしまうと周囲のバンカーまで転がってしまうこともある。

HOLE 7
385 yard
PAR4

右ドッグレッグの難関ホール

終始強い向い風が吹きすさぶコース。この風に対抗するために、自動選択で決まるクラブではなくワンサイズ大きいクラブで打つと良い。

傾斜の複雑なグリーンだが、ピン付近は緩やかなので狙っていこう。

HOLE 8
163 yard
PAR3

スーパーアプローチでホールインワン!

SPショットのスーパーアプローチが有効。SPショットを使わないなら、グリーンの奥が傾斜で手前はバンカーなので、グリーン上の左側を狙おう。

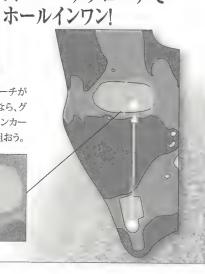
ピン付近を狙うと、手前にあるアゴが高いバンカーに入りやすい。

HOLE12
329 yard
PAR4

パッティングラインはここで使おう!

細かいバンカーがいくつもあるので、フェアウェイをキープするのが難しい。グリーンは砲台のように高くなっており、奥行きも狭い。ピン付近のライも読みにくいので。左側から慎重に寄せていこう。

最高難度のグリーンといってよい。SPショットのパッティングラインを強く勧める。

毒島プロのセントアンドリュース失敗談

とてもプロとは思えない成績を出した毒島プロ。その敗因は、自然を味方に付けていないことにあった……。

グリーンの旗のはためきからも分かるように、大変強い強風が吹いているコース。強い追い風を待つと、10ヤードは飛距離が違う。

セントアンドリュースのバンカーはアゴが高いものが多い。方向切替ボタンでアゴが低くなっている場所を探さないと脱出困難だ。

それを知らなかった私は、バンカーの壁に向かって打ち続けて、通算16オーバー……飛田銀八のように、泣きながら走って逃げたい衝動に駆られた28歳の午後だった。

OBゾーン 毒島プロオススメのスコアアップポイントその①：まずはHOLE5でイーグルを狙おう。フェアウェイをキープできれば、パワー、テクニカルどちらでもグリーンに2オンが可能。そして、グリーンはできるだけ奥を狙うこと。奥からピンまでの距離は傾斜がなく、矢印がほとんど無い。50ヤード程度なら、真っすぐ打つだけでロングパットを決められるだろう。

毒島プロのグリーンアプローチ指南

今回はカラー上からのグリーンアプローチを解説したい。カラーとは、グリーンの周囲にある色が少し異なる場所のことだ。カラー、そしてカラー手前からのグリーンアプローチはパッティングではピンまでの距離が届きにくいために、軽く打ち上げる感じのショットとなる。

打ち上げられた弾は風に影響されやすく、転がる距離もパッティングより長め。そのため、ピンから数ヤード手前を意識して、ボールを落とそう。ショートはするかもしれないが、オーバーする可能性は格段に減るはずだ。

ピンより数ヤード手前を目標にしてみるとピッタシ!

アプローチでピン付近に止めたいが、転がりが超絶!

HOLE 13
436 yard
PAR4

グリーン奥をキープしよう

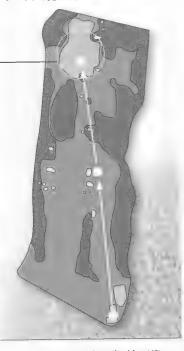
縦長のグリーンなので多少ピン奥に落としてもオーケー。1打目・2打目共に強く打って2オンを狙おう。グリーンの奥は傾斜が無い安全地帯。奥に乗せてからロングパットで沈めよう!

ショートするとグリーン手前のラフに入ってしまう。思い切りよく打っていこう。

HOLE 17
479 yard
PAR4

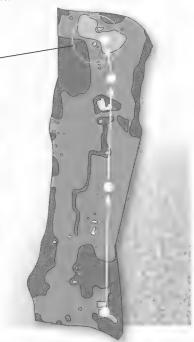
オールドコース ホテルによろしく

背景のホテルを越えるチャレンジは、手前をカスる感じで。うっかり画面のピン方向を向くボタンを押すと高確率で当たるので使用しないように。

あまりホテルの中心を狙い過ぎると、風に流されて当たることが多い。

HOLE 14
554 yard
PAR5

ヘルバンカー攻略作戦

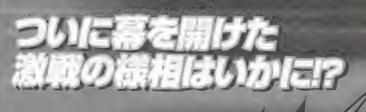
コース中央にあるハート型のバンカーが脅威なのは現実だけの話。ゲーム中では左から強めに2打目を打てば越えられる。グリーンは右側が安全地帯の落し所。そこからならワンパットも可能だ!

ここに登場するバンカーはアゴが高いものが多い。無理にピン方向を狙わず、何とかフェアウェイをキープできる方向へ出すことが先決。

HOLE 18
383 yard
PAR4

ドラコンはカートロードに注意

バンカーの無い広大なフェアウェイ。パワーが弱いタイプのティショットでは、無理にカートロード越えを狙うと捕まる可能性が高い。

カートロードはO.B.にはならないが、ショットパワーにマイナス補正が掛かる。

OBゾーン 毒島プロオススメのスコアアップポイントその②：次にスコアを伸ばせるポイントが、HOLE10。距離が短く、障害物も少ないコースなので、グリーンまでは問題無いだろう。グリーンは起伏の少ない右側に落とそう。そこからなら傾斜が無いので、ピンまでのパットが簡単に決まる。ここでは確実にパー以上の成績を残したいところだ。目指せバーディー!

上位キャラの現状をチェック！

最新キャラ情勢

常に変化し続けているキャラ情勢。当初よりチョイと柴舟の2強といわれてきたが、キムがそこに食い込みつつある。最新のキャラ情勢はいかに？

最強キャラの現状

[illegible]

2番手グループは？

[illegible]

キムはどのモードでも戦えるので、チームに組み込みやすいキャラだ。

そのほかのキャラの動向

[illegible]

闘劇'05 予選大会に見る対戦事情

THE 3rd ARCADIA CUP TOURNAMENT

実力者が多く集まる東京近郊の闘劇予選に足を運び、最新の対戦事情をつかんできたぞ。

モードとキャラの使用状況

1月10日にアミューズメントエース津田沼で行なわれた予選大会（58人がエントリー）を元に、モードとキャラの使用率を見てみよう。

モードはSCモードが多く、約７割が使用。GBモードは約２割、MAX2モードが約１割だった。

キャラの人気は、使用率約５割の柴舟が最も高く、次いでチョイの約４割、キム、オロチ社、ギースの約２割となった。柴舟とチョイの驚異的な使用率はもちろん、ギースの人気は予想外。得意なキャラに対してはトコトン強いのが人気の元か!?

ちなみに、東京近郊で早々に予選を通過したプレイヤーは、「ネモ」がGBモード、「極限堂」がSCモード、「田中」がMAX2モードと、モードがバラけている。どのモードでも勝ち上がれるという証だろう。

参加者全体を見るとSCモードが圧倒的に多いものの、ベスト8になるとSCモードが四人、GBモードが二人、MAX2モードが二人とバラけていたのが印象的。

大会で見られたテクニック

大会では、細かいながらも有効なテクニックが多く飛び出していた。特に実戦で使えそうなのが、キムの近距離立ちCを密着状態でガードさせつつキャンセルしなければ、相手がガードキャンセルC＋Dを出しても空振りする、というものだ。全キャラのガードキャンセルC＋Dが空振りするわけではないが、ジョン、柴舟、オロチ社など使用率の高いキャラに使えるので、狙う機会は多いだろう。

キムの近距離立ちCを密着状態から当てる。ガードキャンセルC＋Dを出されても当たらず……

スキに連続技を決めることができる。大会のような緊迫した状況では、特に狙いやすい戦術だ。

暴れ回るギース

活躍が目立ったのがギース。GBモードのプレイヤーはジャストディフェンスからの連続技で対抗していたが、MAX2モードのプレイヤーはC＋Dのプレッシャーを前にして固まってしまうことも……。SCモードのプレイヤーも、ガードキャンセルC＋Dやぶっ放し気味の緊急回避で何とかしのいでいたが、やはり苦戦するシーンが多く見られた。今後はギース対策が重要になりそうだ。

ギースの黄金連係を避ける

C＋D→烈風拳の連係は、C＋Dを先端付近でガードした場合、烈風拳をジャンプで回避可能。大会では、オロチ社のくじくだいちや柴舟の神懸で回避＆反撃するシーンが見られたぞ。

柴舟の神懸は烈風拳を跳び越しつつ反撃できる。SCモードなら大ダメージを与えられるぞ。

OVERFLOW NEOWAVE ●大会を見て……：これから重要になりそうと感じたことが二つある。一つは、ギースに対するキャラ対策。最近ギースを使うプレイヤーが増えてきたので、対戦する機会が増えると思われる。もう1つは、ガードブレイク攻撃の対処法。発生が遅いものは後転で避けるのではなく、発生前につぶしたり前転から連続技を決めたりして、リスクを与える必要がありそうだ。

Ver.2.1新カードの得意な役割と戦術の真相に迫る!

稼働から一カ月がたち、新カードを引いた人も多いはず。しかし、入手したはいいが、どう使っていいか分からない、なんて人はいないだろうか？　そこで今回は新カードの得意な役割を公開！　加えて戦術の秘密に迫った実験結果もお届けしよう。

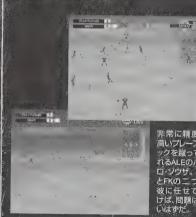
ワールドクラブ チャンピオンフットボール セリエA 2002-2003 Ver.2.1
■メーカー：セガ
■ジャンル：スポーツゲーム
■操作方法：専用コンパネ+トレーディングカード
■発売日：2004年12月(稼働中)
■使用基板：NAOMI2

Ver.2.1追加カード得意な役割一覧

選手名	カテゴリー	チーム名	ポジション	キャプテン	CKキッカー	FKキッカー	PKキッカー
トニーニョ・セレーゾ	ALE	SAM	MF	○	○	○	○
ドゥンガ	ALE	FIO	MF	○	○	○	○
ミューレル	ALE	TOR	FW	○	×	○	○
ミヒャエル・コンセル	ALE	ROM	GK	○	×	×	×
ステファン・シュヴァルツ	ALE	FIO	MF	○	○	○	○
ルーベン・ソサ	ALE	INT	FW	○	○	○	○
パウロ・ソウザ	ALE	JUV	MF	○	○	○	○
ケネット・アンデション	ALE	BOL	FW	○	×	○	○
フローリン・ラドチョウ	ALE	MIL	FW	○	×	×	○
アーロン・ヴィンター	ALE	LAZ	MF	○	○	○	○
カズヨシ・ミウラ	LE	GEN	FW	○	○	○	○
イヴァン・エルゲラ	LE	ROM	MF	○	○	○	○
イェンス・レーマン	LE	MIL	GK	○	×	×	×
ミラン・ラパイッチ	LE	PER	FW	○	○	○	○
クリスティアン・ツィーゲ	LE	MIL	MF	○	○	○	○
ヨルグ・ハインリッヒ	LE	FIO	MF	○	○	×	×
パオロ・ディ・カーニオ	LE	JUV	FW	○	○	○	○
ミカエル・シルヴェストル	LE	INT	DF	○	×	×	×
ダリボ・ヴェスト	LE	MIL	DF	○	×	×	×
ヴラジミール・ユーゴヴィッチ	LE	JUV	MF	○	○	○	○

○＝選手のモチベーションアップ　×＝選手のモチベーションダウン（アルカディア編集部調べ）

PICK UP PLAYER Part1
パウロ・ソウザ

すべての役割に自信を持つパウロ・ソウザ。中でもFKやCKといったプレースキックは秀逸だぞ。ゴール前に居る味方選手にぴったりと合うようなボールを蹴ってくれるはずだ。

非常に精度の高いプレースキックを蹴ってくれるALEのパウロ・ソウザ。CKとFKの二つは彼に任せておけば、問題は無いはずだ。

PICK UP PLAYER Part2
トニーニョ・セレーゾ

日本では監督のイメージが強いので、得意なのはCPだけと思われがち。しかしセレーゾはFKがとんでもなくうまいのだ。特に直接FKは一見の価値有り！　速い・正確・曲がると三拍子そろった抜群のキックを披露してくれるぞ。

『黄金の中盤』でFKといえばジーコと思われがちだが、セレーゾのキックも抜群だ！

PICK UP PLAYER Part3
アーロン・ヴィンター

意外にも(?)すべてが得意なヴィンター。だれからも慕われる選手のようでCPには最適のようだ。また、10番を背負うだけあってキックもうまい。

[illegible]なく人が良さそうに見える[illegible]キャプテン向きです。

WCCF事典
フリーキッカーに任命するとモチベーションが上がるカズ。しかし、そのキックはお世辞にもうまいとはいえず、直接FKでは枠に飛ばないことが多く見られた。しかし、チーム経験値がマックスになるとこのキックが一変する。レコバやリハウドとまではいわないまでも、非常に鋭いキックでゴールにたたき込んでくれる。

攻撃的戦術徹底考察

ここでは同じ条件のチームを二つ同時に立ち上げ、違う戦術でプレイした結果をお届けする。戦術とチームのタイプの相性や、得手不得手といった部分に迫ってみたぞ。ぜひプレイする際に、参考にしてもらいたい。

フォーメーションと選手はこんな感じ

①ブッフォン(IT)
②マルディーニ(IT)
③デサイー(LE)
④F・カンナヴァロ(IT)
⑤サネッティ(IS)
⑥ダヴィッツ
⑦ネドヴェド(IS)
⑧ジダン(LE)
⑨ラヴァネッリ(LE)
⑩トッティ(MVP)
⑪ウェア(ALE)

フォーメーションはご覧のような4・3・3。中央突破もサイドアタックも可能な強いチームを組んでみた。ちなみに控えはすべて白選手で、キエーザ、トルドー、ポール、ジャンニケッダ、アッピア、デルヴェッキオ。これらの選手はスタメンがケガしたときにのみ出場。このチームを中央突破のみ、両サイドアタックのみを点灯させた状態でプレイ。また試合中、カードの移動はしない。

当然のことながら、チームの得点王はセンターフォワードのウェア。1試合平均2点近いゴールをたたき出した。OMFのジダンではなく、トッティが出したスルーパスからのゴールシーンが多かった。

プレイヤーが指示した作戦通りに動いてくれる、MVPトッティ。こんなサイドにスペースがあっても、中央にドリブルで切れ込んで行く。

個人能力の高い選手ばかりのチームなので、陰に隠れてしまった感のあるジダン。それでもしっかりアシスト数を記録するところはさすが、といったところか。

中央突破専門チーム 編

こちらは中央突破の作戦だけを点灯させたチーム。ウェアの単独突破や、MFのスルーパスからの得点がメインとなるだけに、連携線がつながっていない序盤は得点が少なく、薄氷を踏むような勝ちが多かった。しかし、高い位置で並べた4バックのチームを相手にしたときは3～5点取って勝つなど、相性の良さを感じさせた。

また、中央から強引に攻め込むので、カウンター気味に得点するシーンが多かった。相手チームが攻めて来て、相手陣内の守備が手薄になったところを、ラヴァネッリ、ウェア、トッティが個人の能力を活かして突破していく。自陣ペナルティエリア内から放たれたパスを受けたFWが、そのままゴールするなんてシーンも多かった。しかし、いったん相手守備陣に戻られてしまうと中盤で選手がボールを回すだけで、いっこうに相手ゴールに迫らなくなってしまう。FWまでボールが回らず、MFとDFでパス交換をしているだけなので、勝っているときの時間稼ぎには有効かもしれない。

逆に苦手なチームのタイプとしては、バランスを重視するチームには相性が悪かった。特にCPUのラツィオ（バランス重視A・4・4・2）には連敗（内、一戦は0-3の大敗）を喫している。バランスよく、スペースを消してしまうので、なかなか攻められなかったのかもしれない。このチームは、相手DFの前後にスペースがあるチームと戦うと強い、という印象を受けた。

サイドアタック専門チーム 編

タレントぞろいなだけに、支配力が圧倒的なチーム。特に最終ラインの両サイドにスペースがある3バックのチームには優勢で、ハーフコートマッチも珍しくない。

ラヴァネッリとトッティをウイング的に配し、「トッティからラヴァネッリへのサイドチェンジ」が攻撃の生命線となる。ここをつぶされると「支配率は高くても得点に至らない」ということになってしまう。中盤を分厚くし、タレントをそろえたチームが苦手といえるかもしれない。

ラヴァネッリとトッティの相性はまずまず。連携が不十分でも「逆サイドのサイドアタックボタンのみ点灯」を頻用すればボールが渡るので、サイドチェンジを意図的に引き出せる。サイドを替えられれば、テュラムクラスのDFが戻ってきても、ラヴァネッリがクロスを上げる時間は十分にあるのだ。

センターフォワードのウェアは強引な中央突破のイメージがあまりに強いが、クロスに合わせるのもうまい。ただし、トッティとの相性だけを考慮すればヴィエリも選択肢の一つになるだろう。

また、中盤の構成は「ドリームチーム」的な顔ぶれにするためにジダンを入れている。しかし、トップ下を機能させるのが難しいゲームなので、立ち上げたばかりの監督カードでは残念ながらジダンの存在感は希薄だった。対してネドヴェドは攻守両面で働いてくれるので、同タイプのセンターハーフ系選手をジダンに替えて投入すればさらに強力なチームになるはずだ。

ちなみにこのチームはすべてのタイミングで任期延長をオファーされ、CPU戦がメインではあったが、9割近い勝率を記録している。

ラヴァネッリが上げ、ウェアかトッティが決める。これが得点パターンだ。

とうとうジダンは機能せず……。ドリームチームのぜいたくな悩みだ。

トッティとラヴァネッリの相性はまずまず。サイドチェンジを有効に使いたい。

WCCF事典 次回の「WCCF トレーディングツアー」は2月5日(土)14.00から北海道の「クラブセガススキノ(住所　北海道札幌市中央区南5条西5丁目13-1 電話　011-532-9055)」で開催。当日左のチケット、もしくは2月4日(金)発売の週刊ファミ通2月18日号付属のチケットを切り取って持参してくれた人にはいいことがあるよ(チケット無しでも参加可能)。

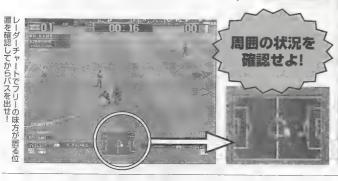
新戦術を使いこなそう!!

「VS.NET」で日々追加されていく、さまざまな新戦術。今回はこれらの新戦術を駆使して、より強く、より楽しくプレイするための方法を伝授しよう!!

Text：たてしゅ

各戦術の使用中とそうでないときの違いを知るためには、プレイ中にレーダーチャートを見て選手の動きを確認できるようになることが必須だ。

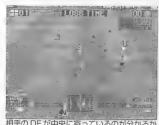
レーダーを見なくても感覚的に特徴が分かるものも中には存在するが、今回解説する新戦術はいずれもそうはいかないものばかり。レーダーを見る余裕が無い人は、ほかの人がプレイしているところを観察したり、CPU戦を利用して練習をしよう。これができないと、戦術のマスターはもとより試合の勝率がなかなか向上しないのだ！

レーダーチャートでフリーの味方が居る位置を確認してからパスを出せ！

ゴール前へ一気に殺到!「中央突破」

その名の通り、中央に選手を集中させて相手を押し込んでいく戦術。相手ゴール前に味方選手が集まりやすいので、リードを奪われた場合にはこれを利用してパワープレーを仕掛けることができる。

一見矛盾するようだが、3トップのフォーメーションを採用しているチームでこの戦術を使ってみるのも面白い。今までサイドアタック一辺倒だった人は、中央から相手DFの裏を狙う攻撃の選択肢が新たに加わることで、攻撃のバリエーションがさらに増えるハズだ。

さらにこの戦術で注目したいのは、相手のDFもいっしょにつられて中央寄りにポジションを移動することだ。特に3バックのチームが相手であれば、このメリットは極めて大きい。あらかじめ相手を中央に寄せておき、サイドに空いたスペースへ縦パスを出して突破すると実に効果的だ。

なお、サイドアタック系の攻撃的戦術とは併用ができないので、カスタマイズの際には十分注意しよう。逆転勝利のための切り札として、あるいは3バックシステムを採用する相手への対抗戦術としてぜひ使ってみよう！

相手のDFが中央に寄っているのが分かるかな？　サイドのスペースも狙ってみよう！

流れの中でゴール前にこれだけ人数が集まってくる。相手にとってはまさに脅威だ。

相手を左右に振り回せ!「逆サイドアタック」

ボール保持者と反対側のサイドに居る選手が積極的に上がってくる戦術。「カウンターアタック」との相性が抜群によく、ボールをグラウンドいっぱいに動かして、ダイナミックかつスピーディーな攻撃ができるのが特徴だ。

戦術を機能させるためには、サイドライン際にドリブルが得意で、かつ足の速い選手を配置することが必要。それともう一つ、逆サイドにパスを出す選手のキック力も重要なポイント。キック力が弱いと、サイドチェンジのロングパスを途中でカットされやすいからだ。

また、これは本戦術に限った話ではないが、ゲージを目一杯ためてから蹴るとパスコースがズレやすいので、ロングパスを出すときはゲージを100%ためずに蹴るのがコツとなる。そのためにも、パスを出す選手のキック力が無いよりはあった方が断然いい。

戦術ボタンは常時ONのままでもある程度は機能するが、慣れてきたら相手からボールを奪い取った直後にボタンを押して、いつでも好きなときに戦術を切り替えられるように練習をしよう！

1発のパスで裏へ抜け出すことに成功。同時に上がってくる味方の位置も確認せよ！

レーダーチャートで味方の位置を確認して、逆サイドのスペースへ一気にロングパス！

SPシュートのシステム解説その1：SP弾丸シュート、およびドライブシュートのボタンを押すタイミングは、実はシュートのモーションに依存している。たとえ同一の選手であっても、シュートのモーションが異なる場合にはその都度（二度目のシュートボタンを押す）タイミングを合わせて入力しなければいけないのだ。（次ページに続く→）

困ったときの隠し球 「CBオーバーラップ」

CB（センターバック）が前に居る味方を追い越して攻撃に参加するという、今までに追加されたものでは最も大胆、かつ使いどころが難しい戦術。

前方のスペースを消され、パスコースが見つからないときに使用するといいだろう。特にキック力のあるセンターバックであれば、ドリブル以外にもロングパスを使用して、攻撃にさらなる厚みを持たせることができる。

ただし、失敗したときのリスクはことのほか大きい。いうまでもないが裏のスペースがガラ空きになるので、1本の縦パスで決定的なピンチを招いてしまうから多用は禁物だ。戦術ボタンをONのまま放っておくと、センターバックが上がってくるタイミングを見逃しやすくなるので、必要なときだけ発動させて普段はOFFの状態でプレイする方が無難だ。

また、使用する際は上がってきたセンターバックに必ずボールを渡し、パスを出すときは確実に味方へつなぐこと。相手のカウンターアタックをくわないためにも、使用したときは必ずシュートで攻撃を終わらせるつもりでプレイしよう。この戦術を使いこなせたら、キミは『VS4』マスター！……かもね。

当然ながら、自陣でボールを取られると大ピンチに……。多用は避けるべし！

最終ラインからスルスルと上がって顔を出すCB。絶対に上がる瞬間を見逃さないこと。

守備網を切り裂く飛び道具 「二列目飛び出し」

上がり目のMFがFWを追い越して攻撃に参加するという積極戦術。思い切ったポジションチェンジでマークをかいくぐり、敵のゴール前に味方が飛び込んでくれるところに最大のメリットがある。

ワントップのフォーメーションを採用している人は必ず試さなければいけない、と断言してもいい戦術だ。前号で紹介した「ポストプレイ」とどちらが自分にとって使いやすいのかも忘れずにチェックしよう。基本的には、敵陣深くでFWがボールを受けたら「二列目飛び出し」を、相手ゴールから遠い場合には「ポストプレイ」、とそれぞれ使い分けるのがセオリーだ。

2列目に居るMFの足が遅い場合には、この戦術が使いにくいと感じる人も居るだろう。そんなときはFWにしばらくの間ボールをキープさせ、味方が上がる時間を作ってあげることが重要だ。ほんの数秒ボールを持つだけのテクニックがあるかどうかで、この戦術の威力は大きく変わってくるのだ。

周囲に味方が居ない場合は無理に前を向いてダッシュしようとせず、相手とボールの間に体を入れてキープする練習も忘れずにしておくこと！

FWに代わってゴール前にMFが飛び込み、チームの得点力をさらに引き出してくれる。

FWがサイドに開いたところで戦術を発動！味方の上がりを待とう。

VS.NET通信　～第4回～

今月はアカデミー選手の育成に関する新たな情報を、本誌読者の皆さんだけに特別に教えよう。雇用するコーチの組み合わせ次第で、数値によるレベル表示の枠を超えた「究極の練習メニュー」を実は作ることができるのだ。写真はその一例で、その名も「究極ドリブル」。練習の成功率は100%とはならないものの、成功すれば物凄い勢いでパラメーターが上昇することウケアイだ。またドリブル以外にも、以下のような究極の練習メニューが存在するのでぜひ試してみよう！

◆究極FW：アンリ（FW／フランス）&エミール・ムペンザ（FW／ベルギー）
◆究極パス：メンディエタ（SMF／スペイン）&ロイ・キーン（DMF／アイルランド）
◆究極スイーパー：ガマーラ（CDF／パラグアイ）&エジミウソン（CDF／ブラジル）
◆究極シュート：カレーラ（FW／ブラジル）&デル・ピエロ（FW／イタリア）
◆究極ストライカー：ロナウド（FW／ブラジル）&ラウール（FW／スペイン）
※上記以外の組み合わせも存在するので、自分の手で探し出してみよう!!

これが「究極の練習メニュー」だ！

究極ドリブル
★成功★
スピードもキレも十分にあったな。相手との駆け引きも考えていけよ！
◆アップした能力
ドリブル
▲▲▲▲△

たった1回の練習で、これだけポイントがアップする。究極の練習メニュー、まさに恐るべし！

レコバコーチとキリ・ゴンサレスコーチですが、そこそこの組み合わせですね。数が少ないですが、改善しあい、効果が高くなった練習メニューがあります。
雇用効果
◆基本練習効果アップ
ドリブルLv5
+ドリブルLv5
=究極ドリブル

同じ練習メニューのレベルが高く、かつ相性のいいコーチを組み合わせると「究極」の文字が－

自分だけのオリジナル戦法を作れ！

新戦術をひと通り試したら、今度はほかの戦術およびフォーメーションと併用しても機能するかどうかを調べてみよう。例えば「逆サイドアタック」と「カウンターアタック」を同時に使用して速攻を狙ってみたり、5－4－1－1システムと「2列目飛び出し」で瞬間的に数的優位な局面を作り出すなど、いろいろ試して自分だけの戦法を編み出そう！

相手のプレイスタイルに合わせた対策を考えるのもまた面白い。相手が「逆サイドアタック」を使ってきたら、こちらは「ゾーンディフェンス」や「ディフェンシブ」を採用して対抗するなど、いろいろと駆け引きをすればさらに楽しさが増すことだろう。

また、これは筆者個人の意見になるが、戦術表示を隠さずにプレイした方がより駆け引きを楽しめるので、普段は伏せている人でも、せめて友人同士で対戦するときには戦術表示を元に戻してプレイすることをオススメしたい。

超攻撃的な組み合わせの例。これはさすがにやり過ぎか？

オフェンシブ、ディフェンシブの両基本戦術との併用も試そう！

写真のように同時使用ができない組み合わせもあるので注意しよう。

SPシュートのシステム解説その2：二度目のボタンを押すタイミングは選手がボールを蹴る瞬間なので、選手のモーションに合わせてボタンを押すことが必要となるのだ。どうしても出せなくて諦めてしまった人も、ぜひもう一度トライしてほしい。できるようになれば、信じられない距離からのロングシュートや直接FKを決めることも夢ではない!!

細かな知識でパワーアップ！

PS2版もついに発売！

株式会社トミーさんから、PlayStation 2版「ゾイドインフィニティ」が2005年2月17日に発売されるぞ！ 価格は7,140円（税込）で、アーケード版を忠実に再現し、モードの追加などがされている。ゾイド好きなら買うしかない！ 何としても入手したい人は、次のアルカディア4月号のプレゼントを待とう！

ゾイドインフィニティ
■メーカー：トミー／タイトー
■ジャンル：対戦アクション
■操作方法：レバー×2+ボタン×4
■発 売 日：2004年6月（稼働中）
■使用基板：SYSTEM246

記事内の略称に関して；ハイパーブレーキ→HB、スロット1（右トリガー）→RW①、スロット2（左トリガー）→LW①、スロット3（両トリガー）→CW、スロット4（切り替え後右トリガー）RW②、スロット5（切り替え後左トリガー）→LW② ※RW、LWに一種類しか武装を装備していない場合は、それぞれ「RW」、「LW」と記述しています。

今回は、対戦で役に立つ知識を中心にお届けしよう。3D対戦アクションゲームでは、細かいデータの蓄積が勝利へのカギとなる。知識を十分に蓄えて、対戦へと赴こう！

Text：三茶ゾイダーズ
協力：MYA-

知識を蓄え、勝率を上げろ！
近接データベース

対戦での比重はあまり大きくは無いが、おろそかにはできない近接攻撃のデータを大公開！

数値でみる近接性能

機体ごとの攻撃力、ロック距離・幅、攻撃後のスキの数値を下の表にまとめてみた。近接モーションそのものの検証は今回行なっていないが、過去の機体解説記事と併せて考えた上で、近接攻撃が有効な機体をいくつかピックアップしていこう。

近接攻撃力はそれほど高くないものの、ステップ近接の凶悪なまでの高性能ぶりから、ジェノザウラー、ジェノブレイカーは近接依存率が高いといえる。また、ゴジュラス系（ギガ除く）は左近接が優秀で、また右ロック範囲の狭さから近接距離での射撃によるプレッシャーを掛けられるので、近接戦闘が得意だ。

ブレードライガー、LZシュナイダーは、多段ヒットでダウンを奪えるため、攻撃力は低いが近接を有効に使って優位に立つことができる。

ほか、近接攻撃力の高い機体は一発逆転を狙うために近接を用いてもいいだろう。自分の操る機体の近接のクセと、相手機体の近接性能を考慮して、いかに近接戦闘を行なうかが勝利へのカギとなる。

機体名	攻撃力	ロック距離	ロック幅（左）	ロック幅（右）	近接後のスキ	ステップ近接後のスキ
コマンドウルフ	E	B	B	B	小	小
シールドライガー	D	A	B	B	中	中
ライガーゼロ	A	S	B	B	大	小
ゴジュラス	B	B	C	E	中	ー
アイアンコング	B	D	A	A	中	大
セイバータイガー	E	B	B	B	小	小
レッドホーン	C	D	D	D	中	中
ジェノザウラー	E	B	B	B	中	小
ブレードライガー	C	A	A	A	中	中
LZ シュナイダー	D	B	A	A	小	中
LZ パンツァー	B	B	A	A	中	大
LZ イエーガー	S	B	A	A	中	中
ケーニッヒウルフ	C	B	A	A	小	中
ゴジュラス ジ オーガ	S	B	C	E	中	ー
アイアンコングPK	A	B	A	A	小	大
ディバイソン	B	A	B	B	小	大
バーサークフューラー	A	B	S	S	中	大
ジェノブレイカー	C	A	A	A	中	小
ライトニングサイクス	B	B	A	A	中	小
LZ イクス	B	C	A	A	中	大
ゴジュラスギガ	S	D	A	A	大	ー
BF シュトゥルム	S	A	A	A	大	小
マトリクスドラゴン	B	B	A	A	大	大
ロードゲイル	A	B	A	A	小	中
エナジーライガー	A	D	B	B	小	大
LZ フェニックス	B	B	B	B	中	大

※各能力への評価は編集部調べ。評価は、S（高く or 長く or 広い）〜E（低く or 短く or 狭い）の順。ステップ近接後のスキが一の機体は、ステップ近接を持っていない。

はみ出しZOIDS
各機体の起き上がり無敵時間：本作では起き上がり後に機体が点滅するなどの、無敵時間を確認する手段が無い。無敵時間自体は全機体共通で「起き上がり切ってから」1秒ほどだが、機体ごとに起き上がり切るまでの時間に違いがあるため、その時間に大きな差があるよう錯覚してしまう。感覚的に2足歩行の機体は無敵時間が長く感じられるので気を付けよう。

マスターすれば勝率アップは確実!

オススメ対戦テクニック

数多くの対戦をこなしている上級プレイヤーの協力を得て、対戦での必須テクニックをピックアップした。これらをマスターすれば勝率アップは間違い無しだー

時には強引に ダメージ計算

本作では常に安全な状況から攻撃しているだけでは、相手に決定的なダメージを与えることは難しい。それは、相手を捕そくするために行なうHBがスキを伴った行動だからだ。しかし、それは相手にとっても同じこと。

この状況で体力差を見て、相手の攻撃のダメージを計算してみよう。もし、相打ちになる状況だったとしても、体力が相手を上回るような状況であれば、積極的に相打ちを狙うといい。

相手が硬直を狙って出してくる攻撃を予測し、それよりも大きなダメージを与えられる攻撃を重ねることで、優位に立てるよう動いていこう。

シールドライガーなどのシールド装備機体の場合、相打ち狙いでシールドで体当たりをして、ダウンを奪うのもアリだ。シールド自体の攻撃力は低くダメージ的には不利なことが多いが、ダウンを奪うことで有利な位置取りを奪うことができるからだ。

相手がこちらのスキを狙う攻撃を把握しておき……、

ダメージ勝ちできる攻撃を当てていく。相手がひるんだらそのままラッシュ!

確実にダメージを 接射

3Dのフィールドを縦横無尽に駆け回るという本作のシステム上、遠距離で確実に大きなダメージを与えることは非常に難しい。ミサイルなどの弾数の多い武装ならば、ばら撒いて引っ掛けることもできるが、そのダメージは微々たるもの。そこで、なるべく相手に近付いた状況で射撃し、攻撃のヒット率を上げていくことが重要になる。

本作で相手に接近できるのは、お互いにダッシュしてきたときに交差する瞬間だ。ここで、その交差の瞬間を狙って射撃をして、確実にダメージを与えていこう。

このテクニックが特に効果を発揮する機体は、ライトニングサイクスやジェノブレイカーなどの機動力の高い機体だ。高圧濃硫酸噴射砲などの弾速が速く、威力の高い武装が有効に機能するだろう。

なお、自動的にHBを行なう攻撃では接射はできないので、自分の機体の射撃アイコンはチェックしておこう。

ダッシュなどで相手に近付き、すれ違うの瞬間に射撃!

相手も状況は同じなので、ダメージ計算もしておく必要があるぞ。

スキを少なく 射撃後HB

ミサイルなどの多弾攻撃の場合、HB後に攻撃をすると攻撃が終了するまで行動ができず、相手の射撃のいい的になってしまう。

そこで、HBをする前にトリガーを引いて攻撃を出しておき、その後すぐにHBをすれば、HB後も自由にステップやダッシュが可能になる。

相手に向き直る前から攻撃を始めるため、最初の数発は無駄になってしまうものの、そのHBに対して攻撃を重ねられたときに、回避行動を行なえる。通常時同様に行動できるため、当然回避のステップなどから射撃も行なえる。多弾武装を装備した機体には必須テクニックだ。

弾数の多い武装の場合は、まず攻撃を出してから……、

HBで相手を捕そくする。最初の数発は無駄撃ちになってしまうが……、

攻撃後自由にステップ、ダッシュが行なえるので回避率がグンと上がる。

回避の要 斜め後ろステップ

相手から距離を離すとき、基本的には相手に背を向けてダッシュをしければならない。しかし、それでは相手を視界にとらえることができず、状況の把握が難しい。

そこで、バックジャンプを使うことで相手を捕そくしたまま距離を取りたいのだが、ただバックジャンプするだけでは、相手のいい的になってしまう。そんな場合は、バックジャンプの着地と同時にステップをした後、斜め後ろにステップを行なう「斜め後ろステップ」を使おう。もちろん相手のダッシュに比べて移動速度は遅いので過信は禁物だが、ミサイルやガトリングユニットなどを装備した機体ならば、弾幕を張りながら距離を離せる。

このとき、バックジャンプ後のステップの入力が遅くなると、真横へのステップとなってしまい相手に距離を詰められてしまうので、着地とほぼ同時にステップ入力を行なうようにしよう。

まずバックジャンプをして、その着地後すぐに……、

ステップを行なう。後ろ向きの慣性が働いているため、斜めにステップする。

はみ出しZOIDS **斜め後ろステップの使いどころ：**斜め後ろステップはどの機体に対しても効果を発揮するとは限らないが、単発系の射撃武器をメインに装備している機体相手ならば、かなりの効果を発揮するだろう。また、自分がシステムダウンしてしまい、ダッシュによる回避ができない状況での回避行動としても有効に働く。

ストーリーモードついにファイナルへ！
超難関3周目の超上級クリアだ！

湾岸ミッドナイト MAXIMUM TUNE™

Text：ずるずる㊥

ストーリーモードも大詰め！　3周目、超上級のクリアを目指すぞ。ここで登場するライバルはだれもが最速ランナーだ。そのライバルには腕だけでなく、クルマもしっかりチューンしておかないと勝つのは難しい。特にセダン系は足回りが弱いので、コーナーリング性能を向上するためにハンドリングのチューンもしておこう！

湾岸ミッドナイト MAXIMUM TUNE
■メーカー：ナムコ
■ジャンル：レースゲーム
■操作方法：ハンドル＋ペダル×2＋ギア
■発 売 日：2004年7月上旬（稼働中）
■使用基板：Chihiro™

第16話 VS 島 達也

バトルエリア
C1 外回り1周

ブラックバードとC1でバトル。コース幅をいっぱいに使ってミスを抑え、勝負の分かれ目となる後半へ挑もう。

まずはA地点。この切り返しでミスすると、ゴール付近で余裕が無くなってしまう。少し減速して接触しないように走ろう。そして大詰めのB地点は、早めに切り返して確実にインを閉めるように。ブロックに徹して、抜かれずにゴールしよう！

足回りの弱いクルマはA地点で注意が必要。強くハンドルを切ると、リアが流れて失速してしまう。減速すればインを突け、しかもブロックできるぞ。

B地点のクランクは後半が勝負！　そこをインを突きながら直線的に抜けられるかどうかで勝負が決まる。早めに切れ込むように心掛けよう。

第17話 VS マサキ

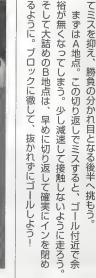
バトルエリア
C1 内回り1周

第17話も第16話と同様、後半にポイントとなる場所が集中している。まずA地点の橋脚。ここでの接触は負けに直結するぞ。切り返しが早ければリアが流れて失速し、遅ければ外側に接触してしまう。クルマの特性を把握して進入しよう。江戸橋JCTで大きくリードしていれば問題無いが、接戦の場合はB地点でアウトから進入してインをしっかり閉めるように。

A地点の切り返しは、足回りのチューンに応じて走り方を微妙に変化させよう。

B地点はコース幅をいっぱいに使おう。また。アザーカーが居るので注意して走ること。

第18話 VS 黒木隆之

バトルエリア
[illegible]

新環状線の右回りは、後半にあるJCTが連続する部分で差を詰められやすい。ここをいかにうまくクリアするかがポイント。ミスをすると最後のB地点の切り返しで抜けなくなる。そうならないためには、A地点の橋脚で接触しないこと。その上で二つのJCTをミス無く通過すること。抜かれても差を最小限にとどめ、B地点でインを突いて抜き返そう。

C1でネックになるのはやはりA地点の橋脚だ。ただ新環状線バトルの場合は、ミスをしても江戸橋JCTで差を詰められるので多少の余裕はあるかも。

B地点は最後のばん回場所！　ここで抜き返せるかどうかは、箱崎JCT直後の右コーナーでインを閉めてブロックできるかにかかっている！

第19話 VS 秋川レイナ

第19話は、難敵のレイナとのタイマンバトルだ。勝負のポイントになるのはテクニカルなコーナーが連続するC1から羽田線までの中盤戦。ここでライバルの前に出ておく、もし抜かれたとしても差を付けられないようにしておきたい。まずA地点。切り返す時に少し減速して、テールが流れ過ぎないようにしよう。そしてB地点では、アザーカーが外側に居るので、その内側を抜けられるように早めに切り込んでおく。C地点付近は、コース幅を有効に使って速度を維持して抜けていくこと。後半部分は接触だけに注意すれば、抜け切ることは難しくないぞ。

B地点はコース幅が広いので、つい弧を大きくして曲がりがち。すると速度が上がって、ラインを変えにくくなるので注意。

浜崎橋JCT付近を楽にするためにも、A地点での接触は抑えたい。ここの切り返しはアクセルを少し緩めて、無難にクリアしよう。そして、確実にインを突いて抜かせないこと。

C地点は、芝浦JCT直後の切り返しがポイント。コース幅を最大限に使って切り込もう。そして即切り返し、全開で抜けられるように！

第20話・前半 VS アカベエ

前半はアカベエの駆るハイエースとタイマンバトル

ついに、ついに最終面！　さあブラックバードを倒して悪魔のZと……と思いきや、なんとここのライバルはアカベエ！　そのアカベエが乗るクルマはというと、アザーカーでも走っている黄色のワンボックスカー。このクルマで超高速バトルを展開するのだ。スタートしたらいつも通り（？）にあっという間に差を付けられ、ひたすら追う展開に。追い付くのはクルマによるが、湾岸線後の新環状線に入る辺りだろう。まず注意するのはA地点。ここは高速コーナーの切り返しで、なおかつアザーカーも居るので、無理にインを走らない方がいい。そしてB地点のきつい左コーナーで接触に注意しながら走り、前に出るのが理想。江戸橋JCTの緩い二つの左コーナーをしっかりアウトインアウトで走り、抜かせずにゴールをしよう。

A地点の右から左への切り返し。この左のイン側にアザーカーが居るぞ。こいつをインからも抜けるが、危険なので安全に外から抜こう。

C地点で抜き返すのはライン的に難しいので、ここまでにかなりのリードを作っておきたい。ブロックしながら接触せずに走ることが重要だ。

第20話・後半 VS パックマン&アカベエ

バトルエリア

後半はハイエースのパックマンも参戦！　超高速バトルへ!!

最後のライバルになんとパックマンが登場するぞ！　そのパックマンが乗るクルマもやはりワンボックスなのだ。バトルは、後半の湾岸線に出るころには前に出ておきたい。それまで無理をせず差を付けられないように。その中でミスをしやすいのがA、B、C地点の3カ所。軽い接触程度なら追い付けるが、ミスを重ねるとばん回が難しくなるので注意。勝負はD地点から。抜きにかかるライバルの前を走り、徹底的にブロックすることが要求されるぞ。E地点付近はバックミラーを注視し、ひたすらブロック！　抑え込んで海底トンネルを抜けてゴールへ。ゴールすると感動のエンディングが待っている！

E地点。クルマによって楽な場合とブロックが必要な場合がある。

D地点から気合を入れてライバルの前を走る。アザーカーに気を付けて！

序盤で一番危ないのはやはりB地点の橋脚。ここに激突して止まらないように！

東京ジョイポリス入場料無料キャンペーン

大会の開催を記念して、開催期間(2005年2月4日~3月6日)は、アルカディアNo.58を持って東京ジョイポリスに行こう! 本誌を東京ジョイポリスの入り口でお店の人に見せて、スタンプを押してもらえば入場料が無料になるぞ!

このポスターが目印だ!

『DTII』大会開催決定!

DRAGON TREASURE II ドラゴントレジャー

©SEGA, 2004

今回はモンスターリストをご紹介。ぜひ攻略に役立ててくれ。さらにアルカディアが協力して開催する大会の告知をお届け!

ドラゴントレジャーII
■メーカー:セガ
■ジャンル:マスメダルゲーム
■操作方法:専用メダルシューター+3ボタン
■発 売 日:2004年7月(稼動中)
■使用基板:NAOMI

敵を知ろう モンスターリスト

大会で入賞するためには、時間当たりのDTチャンス到達回数を増やしたいところ。そのためには、戦闘をいかに短時間で終わらせるかが重要な要素になってくる。ぜひこのリストを戦闘に役立てて、敵を瞬殺しよう。

モンスターリストの見方
【各項目の優劣はD(低)→C→B→A→S→SS(高)の順】

項目	説明
名前	モンスターの名称。
体力	モンスターの生命力を表す。
攻撃力	主人公が被るダメージの高さを表す。
防御力	主人公が与えるダメージを軽減する度合い。
弱点属性	主人公が、より高いダメージを与えられる攻撃の属性。
ターゲット数	そのモンスターに設置されるターゲットの数。
特徴	能力値以外に持っている能力などの紹介。
メダル	戦闘終了時に獲得できるメダル枚数の多さ。
経験値	戦闘終了時に獲得できる経験値の多さ。
素早さ	モンスターが動き回る速度を表す。

ドラゴントレジャーIIモンスターリスト その①

名前	体力	攻撃力	防御力	素早さ	弱点属性	メダル	経験値	ターゲット数	特徴
イーター	D	D	D	C	–	C	C	1	特に無し
マッドイーター	C	D	D	B	–	C	C	1	たまに仲間を呼ぶ。
ブラッドイーター	B	B	D	A	–	C	C	1	たまに仲間を呼ぶ。
バッドイーター	C	B	S	S	–	C	A	1	特に無し
ラージイーター	B	C	D	B	–	C	C	2	特に無し
[illegible]	B	C	D	B	–	C	C	2	特に無し
バルーンイーター	S	A	B	B	–	C	B	3	特に無し
[illegible]	C	D	C	A	–	B	A	3	朝にしか出現しない。
ミミック	C	D	D	A	–	A	A	2	一定時間で逃げる。ワープ移動する。
[illegible]	A	C	D	A	–	A	A	3	一定時間で逃げる。ワープ移動する。
ゴールドミミック	A	A	D	A	–	A	A	1	一定時間で逃げる。ワープ移動する。
[illegible]	SS	SS	A	B	–	A	S	3	一定時間で逃げる。ワープ移動する。
モーニングミミック	A	C	D	A	–	A	C	3	朝にしか出現しない。一定時間で逃げる。ワープ移動する。
ナイトミミック	A	D	D	C	–	A	C	3	夜にしか出現しない。一定時間で逃げる。ワープ移動する。
ワーム	C	D	B	B	–	C	C	2	特に無し
[illegible]	B	C	B	B	氷	C	C	2	特に無し
ブルーワーム	B	B	B	B	炎	C	C	2	特に無し

名前	体力	攻撃力	防御力	素早さ	弱点属性	メダル	経験値	ターゲット数	特徴
[illegible]	B	B	B	B	雷	C	C	2	特に無し
[illegible]	B	B	B	A	–	C	B	2	特に無し
リビングアーマー	B	C	C	C	雷	B	B	2	ワープ移動する。
[illegible]	B	C	B	C	雷	B	B	2	ワープ移動する。
エビルアーマー	A	A	B	C	雷	B	B	2	ワープ移動する。
[illegible]	B	C	D	C	雷	B	B	3	ワープ移動する。
[illegible]	S	S	A	B	–	B	S	3	ワープ移動する。
[illegible]	C	C	C	D	–	C	B	3	特に無し
[illegible]	B	B	B	C	–	C	B	3	特に無し
トロール	S	S	B	D	–	C	B	3	特に無し
[illegible]	SS	S	D	B	–	C	S	7	特に無し
[illegible]	B	C	D	B	–	C	C	2	特に無し
[illegible]	S	S	S	A	–	B	S	5	特に無し
[illegible]	C	D	B	D	–	B	B	3	攻撃時に弱点ターゲットが出現する。
[illegible]	A	B	A	–	–	B	B	3	攻撃時に弱点ターゲットが出現する。
[illegible]	A	S	A	–	雷	B	B	3	攻撃時に弱点ターゲットが出現する。
サンドゴーレム	B	C	C	A	–	C	B	2	攻撃時に弱点ターゲットが出現する。
[illegible]	B	B	A	D	–	C	B	3	攻撃時に弱点ターゲットが出現する。
[illegible]	S	S	D	C	–	B	SS	3	攻撃時に弱点ターゲットが出現する。
フォースガーディアン	S	S	D	A	–	B	SS	3	攻撃時に弱点ターゲットが出現する。
[illegible]	B	C	B	B	–	B	B	3	特に無し
[illegible]	B	B	A	B	氷	B	B	3	特に無し
[illegible]	B	B	A	B	炎	B	B	3	特に無し
[illegible]	B	A	A	B	雷	B	B	3	特に無し
グレイトサーペント	S	S	B	A	–	B	S	5	特に無し
[illegible]	D	D	C	C	–	C	B	2	弱点以外を攻撃すると分裂する。
[illegible]	B	C	C	C	–	C	B	2	弱点以外を攻撃すると分裂する。
[illegible]	B	A	C	C	–	C	B	2	弱点以外を攻撃すると分裂する。
[illegible]	C	D	C	B	–	B	B	3	膨らんだり縮んだりしてサイズが変わる。
ファイアバルーン	B	C	C	B	氷	B	B	3	膨らんだり縮んだりしてサイズが変わる。

「アルカディアで大ハッスル! DTチャンス獲得枚数ランキング!!」開催決定!!

大会概要
【開催期間】2005年2月4日(金) 10:00~3月6日(日)25:00
【開催店舗】全国のドラゴントレジャーII設置店舗
【参加方法】インターネットランキング形式
【参加費】無料(ただしプレイするためのメダルはプレイヤー負担)
【公式HP】http://dt.sega.jp/

ウォッス! 『ドラゴントレジャーII』とアルカディアが協力して、インターネットランキングを開催するってよ! 何でも「DTチャンスでの獲得枚数」で競うらしいぜ!? 上位入賞者には、記念品としてオリジナルグッズなどが贈られる上に、ある条件を満たしても貰えるっていうんだから、参加するしかないだろ!!

エントリー方法

① DTIIをプレイする
必ずICカードを使って『ドラゴントレジャーII』をプレイ! 何が何でもDTチャンスを連チャンさせて、大量メダルをゲットしよう!!

② パスワードをメモる
ゲーム終了時に表示されるパスワードを正確にメモるのだ! カメラ付き携帯電話で撮影するってのが賢いやり方だ!!

③ 専用HPにアクセス
パスワードを控えたら【http://dt.sega.jp/dt2/】にアクセスしよう。パソコンからでも、携帯電話からでもアクセスできるぞ!

④ エントリー完了!
パスワード(24文字の平仮名)とICカードのシリアル番号(下4ケタ)を正確に入力して「OK」を押せばエントリーは完了だ!

大会情報補足:パスワードにはプレイした日時が埋め込まれているぞ。大会開催期間外に記録したパスワードでは、大会に登録されないので注意しよう。大会後は上位の方、もしくは特定の条件を満たした方には記念品を発送するため、住所などの情報が必要になる。パスワード登録後「連絡先の登録」ページで入力しよう。次号は入賞条件と入賞記念品が明らかに~!!

バチャッ子 INFINITY FINAL TUNED

今年も大会ラッシュが到来!!

ネタが無い、ネタが無いと言いながら、今年も安定したネタ供給の場が迫ってまいりました！　皆さんも各種大会に足を運び、大規模バーチャイベント独特のライブ感を味わってみてはいかが？

バチャっ子 インフィニティ ファイナルチューンド

VFR 11年目の召集令状!? 第7回VFR ビートライブCUP

昨年4月から始まったVFR第7期シーズンは、全国各地に点在する加盟34店舗によってポイント・ランキング／カップ戦が滞りなく行なわれ、今年も晴れて「第7回VFR ビートライブCUP」を開催する運びとなりました。今は無きゲーメスト編集部チーム（キャサ夫／KK雪風／猛GYU）の優勝から11年（!）、取り巻く環境は当時から大きく変化した感がありますが、長年にわたるプレイヤーのサポートにより"最古の格ゲー大会"の地位を依然としてキープしております（笑）。

今シーズンもさまざまなできごとが起こったワケですが、やはり注目は新勢力の台頭か。悠久の歴史に付きまとう栄枯盛衰はどの時代にもあったが、ゲーム性の変化&世代交代がビミョーに絡んだ今回は、「第2回アナザービートライブCUP」のような象徴的シーン（「ふ～ど」「いのっち」の1、2フィニッシュ）が多かったように思う。当然この辺りが本選でも見どころになるのは確実で、史上初の三連覇に挑む【太鼓部屋】vs."3年目の正直"【原黒商事】の直接対決が、最大の呼び物となっている状況です。

また、『VF4』以来優勝から遠ざかっている、tb組を中心としたプレイヤーの反攻も、新旧対決の図式と相まって注目の一つだ。ただし、こちらは軸となるチームが見えにくく、戦前から厳しいとの指摘が出ているのが現状。そのほかでは、新しい世代が育った関西／九州エリア勢の伸びシロが期待できる要素の一つだろう。この辺が上位に進出したときこそ、本当の意味で時代の節目を感じるときなのかもしれません。特に九州の「プリマム」は、カップ戦でも結果を出しており（グリーン杯優勝）何かやってくれそうな気配ヒシヒシだ!?

例によって、海外招待チームも前回以上のボリュームで来日予定。前回の「ちび太」vs.「SinZ」以上のアツい対決を再現してくれる可能性は十分にあります。

観て良し、参加して良しのこの大会ですが、やはり出場することをオススメしたい。本大会の特徴でもある「地区対抗制」や「5 on 5」は、現在でこそなじみが薄まってきているが、個人戦はもとより「これじゃないと楽しめない」という参加者の何と多いことか。長年続いた理由がそこにあり、それをぜひとも体感してほしい。VFの新たな楽しみ方を発見できることだろう。

連覇を遂げた【太鼓部屋】が、史上初の"三連覇"に名乗りを上げる!!

－ACCESS－

■会場：DIFFER有明
■電車：新交通ゆりかもめ「有明駅」／臨海副都心線「国際展示場駅」
■バス：営団線有明町線「豊洲駅」より海01系統「東京ビッグサイト・東京テレポート駅行き」に乗り「有明テニスの森」下車
■開催日時：2月13日（日）
■開場時間：8：00開場

EVENT INFO

問い合わせ先：ビートライブ
TEL. 042-724-3678　担当：山岸／根岸
詳細は http://www.vfr.gr.jp/

EVENT "大覇王""帝王""豪傑"主催！ アキラオフ会開催！

上記ビートライブCUP前日、パソピアード横浜にて、アキラオフ会が開催されるぞ！

"大覇王"「南アキラ」、"帝王"「ホームステイアキラ」、"豪傑"「大須晶」主催という豪華なイベント。当日は主催三人のほかにも、ビートライブCUP前日ということもあり、全国から集まった強豪アキラ使いが多数参加を予定しているとのこと。イベント内容はアキラ最強を決めるシングル戦、ランダムでチームを組む3on3や野試合など。有名プレイヤーとの対戦はもちろん、生でテクニックを見られる絶好の機会。アキラ使い諸君、ビートライブCUP前日は横浜に集合だ!!

－イベント詳細－

■会場：パソピアード横浜
■日時：2月12日（土）
■開始時間：14：00からイベントスタート。
受け付けは当日13：00までに現地（または下記ちび太オフィシャルサイト受け付けにて）
■連絡先：パソピアード横浜
TEL. 045-311-8324

EVENT INFO

ちび太オフィシャルサイト
http://www.chibita-lion.com/index.shtml

EVENT 「ハイテクセガ 秋田店」新装開店記念イベント ちび太&垂れ乳厳竜・秋田を強襲!!

前日に猛吹雪に見舞われた秋田県。イベント当日も終日雪が降る中、秋田県のバチャっ子や、鉄拳プレイヤーが70名以上が集結。"バーチャ神"「ちび太」と、"日本最強のシャオユウ使い"「垂れ乳厳竜」が強襲する「ハイテクセガ 秋田」店改装イベントは、そんなあいにくの天気の中での開催。悪天候に加え、ゲストの飛行機も1時間以上遅れ、イベントも遅れてスタート。今回は『FT』、『鉄拳5』トーナメント大会に加え、ゲストによる組み手を開催。まず行なわれたのは、両タイトルのトーナメント大会。ゲストも当然エントリーし、イベント開始!!。

雪でリズムを崩され、ウォーミングアップもそこそこに大会に臨んだ「ちび太」と「垂れ乳厳竜」。1回戦はギャラリーが心配するほどギリギリの勝負展開。しかし、そこさえ乗り切れば後は両鉄人。秋田の強豪を次々と倒し、問題無く優勝をゲット!!　そして特筆すべきは、やはり我らが師範「ちび太」の、『鉄拳5』での大活躍か!?　出場者中唯一ロジャーJr.を使用し、見事ベスト4へ進出！　対戦相手も唯一のクリスティ使い「野郎」。クリスティらしい変幻自在の足技使いに、「ちび太」大苦戦。勝負はファイナルラウンドまでもつれ込んだが、やはり『鉄拳』では負けられないと、「野郎」が最終ラウンドをゲット!!　鉄拳プレイヤーの意地を見せてくれた。

大会終了後は、組み手イベントが行なわれた。『FT』では、「ちび太」師範は"英雄"カードを使用。結果は余裕の24勝3敗。そして『鉄拳5』では、「垂れ乳厳竜」が本領を発揮。あっという間に3連勝をし、余裕が生まれたところで同キャラのシャオユウにまさかの敗北。ここですかさずキャラチェンジし、出てきたのは何と"鉄拳王"のジャック5。そこから怒とうの爆連勝!!　結果29勝1敗という文句無しの成績で組み手を終了。

今回のイベントは、対戦における洞察力、それをキャラに反映させる人間性能の高さ、それらを遺憾無く発揮した両ゲストの独壇場だった。秋田のプレイヤーたちは、これを機にさらなる精進を重ね、これから連続で開催される二つの大きな全国大会に向けて、腕を磨いてもらいたい。最後に、「ちび太」、「垂れ乳厳竜」、遠いところお疲れさまでした!!

右写真：『鉄拳5』優勝の「垂れ乳厳竜」（中央）と、準優勝の「野郎」（右）。
左写真：『FT』優勝「ちび太」師範（中央）と、準優勝の「野人（ラウ）」（右）。

爆心地

格闘ゲームの祭典・闘劇をさまざまな角度から掘り下げる「闘劇爆心地」。闘劇2004の締めは『ストリートファイターⅢ 3rd STRIKE』。決勝戦【全知全能】対【死ね死ね団。ナミキ組】の第3試合「スペルマスターJ」対「J」をピックアップ。優勝者インタビューは、『ヴァンパイアセイヴァー』で優勝を勝ち取った、関西の新鋭「ハイタニ」の登場だ。

激闘を支えた意志

『ストリートファイターⅢ 3rd STRIKE』決勝戦

スペルマスターJ（ケン）VS. J（まこと）編

第一回闘劇の決勝戦で、関西のまこと使い「いづ」に3タテをくらって苦汁を飲んだ「スペルマスターJ」（以下スペJ）が、「三人が最強でなく、三人で最強のチーム」が信念のチーム【全知全能】と共に、再び決勝の舞台へと登り詰めた。

これに対峙するのは、関東のまこと使い「J」の活躍が光る【死ね死ね団。ナミキ組】。今は亡き「ストリートファイターⅢ 3rd」の名店「GAME IN ナミキ」の常連で構成されており、若手の「イッセー」が切り込み、ベテランの「シャオ」&「J」が抑える形のチームだ。

ここまで【全知全能】はメンバーの順番を巧みに入れ替え、総合力でほかのチームを圧倒。【死ね死ね団。ナミキ組】は守護神「J」がアメリカ勢【Team-Moto】や、優勝候補筆頭の【Final】に追い込まれながらも、大逆転劇を成して壇上まで勝ち上がった。互いにチームの持ち味を生かして勝ち上がり、流れをつかみかけている状態で試合は始まった。

試合前の心境

J　準々決勝の【Team-Moto】戦は、「Pyrolee」のユンがすごく強くて、負け寸前まで追い込まれました。でも向こうのミスに付け込んで、何とか勝ちを拾えました。準決勝の【Final】戦は、ここまで「KO」の調子が良かったけど、「イッセー」は同キャラだし、「シャオ」さんがユン戦に強いから何とかなるかと考えてました。でも予選から27タテの勢いは止められず、すぐに出番が来ました。何とか勝利したけど、ここで集中し過ぎて決勝に力を温存できませんでした。

スペJ　トーナメントが片寄っていて、マジきつかった。でもそれより、チームメイトの「ラオウ」がコンタクトを落としちゃって、試合どころじゃなかったです。初戦で追い詰められて、「ラオウ」に順番が回ったときはホントに焦りました。

決勝に【死ね死ね団。ナミキ組】が上がってくるとは思っていませんでしたが、「KO」が負けた時点で3タテがあり得る、って警戒してはいました。でも「J」とは会場での野試合で、試合中3本のパーフェクトで取られていて、試合前は萎えていました（苦笑）。

相手キャラへの対策

J　できるだけ早い展開で近付いて、間合いを離さないのがケン戦でのポイントになります。中間距離になるとケンのしゃがみ中Ⓚのけん制が強くて、思うように動けなくなってしまいます。何とかして近付かないと勝負になりません。

スペJ　まことがスーパーアーツに暴れ土佐波砕きを選んでいると、画面端に追い込みづらいんですよね。ブロッキングを取られて、一発でスタンする連係を狙われますから。だから、うまく画面中央付近で闘うことを意識してました。

後は起き攻めを仕掛けられたら、常に逆二択を仕掛けようと決めてました。ブロッキングを仕込むか、昇龍拳で暴れるかです。既に二人倒していますし、強気な動きを意識しました。一瞬でもスキができたら昇龍拳ってな感じです（笑）。

スペルマスターJ

町田を代表するケン使い。豊富な対戦経験から組み立てられる華麗な闘いは、芸術的。ヒートアップすると上着を脱ぎ捨てるクセがある。

試合時に行なわれた攻防のすべて

J　スペルマスターJ

まこと	ROUND 1	ケン
前方ハイジャンプ強Ⓟ◆		しゃがみ強Ⓟ☆
レバーニュートラル投げ☆	着地攻め●	ダッシュ~近距離立ち強Ⓟ
近距離立ち弱Ⓚ*~近距離立ち強Ⓟ☆→疾風	●起き攻め	
近距離立ち弱Ⓚ→疾風		しゃがみガード~立ちガード
	反撃●	しゃがみ中Ⓚ☆→弱昇龍拳
クイックスタンディング		~[illegible]
	起き攻め●	前進~しゃがみ強Ⓚ☆
クイックスタンディング		
	起き攻め●	ダッシュ×2~近距離立ち中Ⓟ☆
前方ジャンプ		バックダッシュ 後退
前方ジャンプ~剣*		後方ジャンプ強Ⓚ*
垂直ジャンプ~ジャンプ強Ⓚ*		しゃがみ中Ⓚ~EX波動拳
しゃがみ中Ⓟ*		
前方ジャンプ~		垂直ジャンプ~ジャンプ中Ⓚ*
ジャンプ中Ⓚ◆		しゃがみ強Ⓟ☆
バックダッシュ	着地攻め●	しゃがみ強Ⓚ*
前方ジャンプ~剣☆		中昇龍拳*
唐草*	●起き攻め	バックダッシュ
	反撃●	しゃがみ中Ⓚ☆→疾風迅雷脚
ダッシュ~後方ジャンプ	起き攻め●	ダッシュ~前方ジャンプ~投げ*
前方ジャンプ		しゃがみ中Ⓟ*
ダッシュ		後方ジャンプ~ジャンプ強Ⓚ*
~レバー入れ投げ☆		
しゃがみ中Ⓟ	●起き攻め	上段ブロッキング
		レバー入れ投げ☆
	K.O.	

まこと	ROUND 2	ケン
ダッシュ		しゃがみ中Ⓟ☆
前方ジャンプ		ダッシュ~投げ*
前方ジャンプ		後方ジャンプ~ジャンプ強Ⓚ*
リープアタック*		前方ジャンプ~ジャンプ中Ⓚ☆
バックダッシュ~ダッシュ		後退
前方ジャンプ~ジャンプ中Ⓚ*		
しゃがみガード		

まこと	ROUND 2	ケン
ダッシュ~レバー入れ投げ☆		
近距離立ち中Ⓟ、→近距離立ち弱Ⓚ→疾風	●起き攻め	
近距離立ち弱Ⓚ◆		EX昇龍拳☆
クイックスタンディング~しゃがみガード	起き攻め●	ダ[illegible]近距離立ち中Ⓟ・[illegible]Ⓟ
前方ジャンプ~ジャンプ強Ⓚ☆	相打ち	後方ジャンプ~ジャンプ強Ⓚ☆
ダッシュ		バックダッシュ
リープアタック*		前進
前方ジャンプ~ジャンプ中Ⓚ☆		
近距離立ち中Ⓟ~しゃがみ強Ⓟ*		しゃがみガード~後退
		しゃがみ中Ⓚ*
垂直ジャンプ		リープアタック*
ジャンプ中Ⓚ◆		前方ジャンプ~ジャンプ中Ⓚ☆
前方ジャンプ		後[illegible]
		しゃがみ強Ⓚ☆
クイックスタンディング~しゃがみガード		ダッシュ~EX波動拳
前進		しゃがみ中Ⓟ*
前方ジャンプ~		前進
ジャンプ中Ⓚ		上段ブロッキング
		前進~レバー入れ投げ☆
	起き攻め●	後退
リープアタック		上段ブロッキング
		しゃがみ中Ⓟ*
		バックダッシュ
前方ジャンプ		前進
		しゃがみ強Ⓟ☆
リープアタック*		バックダッシュ
しゃがみガード		しゃがみ弱Ⓚ
		前進
しゃがみ中Ⓚ☆		しゃがみ弱Ⓚ◆
前方ジャンプ		後方ジャンプ
EX剣☆		?◆
ダッシュ~遠距離立ち中Ⓚ*		
ダッシュ~近距離立ち中*		クイックスタンディング
前方ジャンプ~剣		立ちガード
前方ジャンプ~EX剣◆		弱昇龍拳☆
クイックスタンディング		ダッシュ~後退
垂直ジャンプ		ダッシュ
		近距離立ち強Ⓟ☆
	K.O.	

同列にある行動は、ほぼ同時に取られたもの。　G＝ゲージ量

第1ラウンド

尻上がりに調子を上げてきた「スペJ」が、「イッセー」と「シャオ」をあっさり退け、「J」を引きずり出した。「スペJ」の雪辱となる決戦での対まこと戦。追い詰められた「J」が幾度となく見せた大逆転劇……。会場の空気が「何か」を期待する。注目の一戦の火ぶたが切って落とされた。

J　地上ではケンの各種けん制技の判定が強く、戻りのスキも少ないので、うかつに近付けません。だからジャンプから攻め込もうとしたところをしゃがみ強Ⓟでうまく返されちゃいました。閃空カカト落とし・剣（以下剣）を使って、タイミングをずらすこともできたのですが、序盤では思い付きませんでした。

分の悪い地上戦を避け、上から攻め込もうとする「J」を「スペJ」がうまく対応し、近付けさせない。攻めあぐねる「J」はここで剣を使い、強行突破を図る。これが「スペJ」の昇龍拳をつぶし、「J」が起き攻めの機会を得る。「J」は一発狙いの吊るし喉輪・唐草（以下唐草）を仕掛けるが、警戒されやすいそれはバックダッシュでスカされ、しゃがみ中Ⓚ→疾風迅雷脚をたたき込まれた。

スペJ　ここの攻防は、試合全体を通してのポイントになりましたね。起き攻めの唐草をバックダッシュでスカしたことで、「J」は唐草を使いにくくなったと思います。これが最後まで響いてました。

J　まことが苦手な間合いを常に保たれて、攻めの形が崩れました。ここでかなり萎えちゃいましたね（苦笑）。そして安易にリターンの大きい選択に行ったら簡単に返されました。

J
「ストⅢ 3rd」業界ナンバー1の爆発力を秘めているまこと使い。一度流れをつかめば、相手をスタンさせるまで逃すことは無い。

どうしても攻め切れず追い込まれた「J」は、捨て身のダッシュから投げを仕掛けた。これが「スペJ」がまことの突進を止めるために出した遠距離立ち強Ⓚを捕らえ、土壇場でチャンスを握る。ここで「J」は下段ブロッキング対策の近距離立ち中Ⓟを仕掛ける……はずだったが、なぜかしゃがみ中Ⓟが暴発。これを「スペJ」が上段ブロッキングでいなし、1ラウンド目を先取した。

J 最後のしゃがみ中Ⓟ暴発は、あり得ないです。まあ、近距離立ち中Ⓟが出ていても、どちらにしろ上段ブロッキングで取られてたんですけどね(苦笑)。起き攻めのチャンスは数回あったんですが、二択ですべて読み負けました。これじゃあ勝てないです。

スペJ 唐草は仕掛けてこないと思ったので、強気の上段ブロッキングで正解でしたね。後はしゃがみ強Ⓚもいい感じにヒットしていましたね。ケンの遠距離立ち強Ⓚの射程距離内で使ったので、うまく引っ掛かってました。

第2ラウンド

対応力の高さを見せ付けて「J」を圧倒した「スペJ」が、1ラウンド目と同じようにまことをさばいていく。しかし試合中盤で、「J」が苦し紛れにジャンプしたところを迎撃しようとして、波動拳を暴発させてしまう。このスキに投げを決めた「J」は続けて攻め立てるものの、「スペJ」の割り切ったEX昇龍拳で切り返されてしまう。

J 立ち回りで完全に圧倒されていたので、数少ない起き攻めのチャンスをものにしたかった……。打撃の重ねはうまくいったのですが、いいところで昇龍拳での暴れがきました。

スペJ ここのめくり気味のジャンプ攻撃は、昇龍拳での迎撃を狙いました。振り向いた瞬間に昇龍拳を出す、というのは普段やっていなかったんで、あっさりと失敗してますね(苦笑)。起き攻めをくらった後の攻めは、割り込める一瞬のスキがあったので昇龍拳を出しました。常に強気の選択がうまくいってますね。

立ち回りで近寄るチャンスを作り出そうとする「J」は、1ラウンド目では使わなかったリープアタックを使い始めるが、調子の上がってきた「スペJ」には通用しなかった。不意を突いて出したリープアタックをあっさりとブロッキングされ、万事休す。最後は投げを警戒し、ジャンプで逃げたところに「スペJ」が近距離立ち強Ⓟを決めてフィニッシュした。

J 1ラウンド目では使う機会が無かったリープアタックは投げとしゃがみ中Ⓚをかわしつつ攻撃できるから、使ってみたけど状況は打破できませんでした。

スペJ あまり地上で「J」が仕掛けてこなかったのが不思議ですね。やっぱり決勝までの連戦がキツ過ぎたんでしょう。後はしゃがみ弱Ⓚ×2→疾風迅雷脚を警戒したところにうまく投げが決まりましたね。

J それまでの試合で疲れてはいましたけど、ノリは悪くなかった。でも、「スペJ」さんの仕上がりが最高で、いいところ無く完封されちゃいました。

次へ向けて

J 次はネクロ使いの「杉山」くんとチームを組む予定です。ネタ&スタン狙いのちょっと変わったチーム構成ですが、優勝を狙いつつユン、ケンの牙城を切り崩していきたいと思ってます。強キャラ以外のキャラ構成で、ガチガチの強キャラチームを倒して勝ち上がると格好いいですしね。次も荒らしますよ(笑)。

スペJ 次回は……、次のチームは某まことと使いと組む予定です。闘劇という舞台にまことが向いている気がするので、何か起こりますよ。また、今度は好き勝手に暴れる予定なんで、昇龍拳をぶっ放します。起き攻めを仕掛けるときは覚悟しておいてください(笑)。

対峙する二人にしか見えない、刹那の攻防……。ほんのわずかな、はかない時間だが、観客すべての記憶に残るその一瞬のため、闘劇は在る。闘劇'05では、さらなる感動を呼ぶ瞬間が待ち受けていることだろう。

特別コラム
闘劇の目指すところ

2004年6月からお送りしてきた「闘劇爆心地」は、今回で闘劇2004編は最終回となった。このコーナーは主に闘劇に参加したプレイヤーを取り上げる企画のため、「闘劇に参加していない」、「ゲームの内容以外プレイヤーのことには興味が無い」、「格闘ゲームには興味が無い」という読者の方には少々もの足りないと感じられたかもしれない。しかし、アーケードゲームをこよなく愛している読者ならば、「ゲームに掛ける情熱」を感じ取っていただけたことだろう。

さて、闘劇は多大な労力が掛かるイベントだ。このご時世に、なぜそこまでのリスクを背負ってアルカディア編集部がこの大会を開催するのかというと、「プレイヤーに闘いの場を提供する」ことが目的の一つにある。以前に比べメーカーが主催するオフィシャル全国大会が激減した今、プレイヤーは闘いの場に飢えている。「互いに技量や情熱を競い合う」ことが遊びの目的の一つにある対戦格闘ゲームにおいて、ほとんどのプレイヤーが目ずと「頂」を目指すのは必然であり、その彼らが登り詰めるにふさわしい舞台が闘劇なのだ。

勝者の背負うもの

—『ヴァンパイアセイヴァー』優勝—
ハイタニ編

ハイタニ
『セイヴァー』をやり始めてから2年で頂点まで登り詰めた、関西の新鋭プレイヤー。素早い反応から繰り出される大胆な選択は、驚異の一言。

——格闘ゲームをはじめたのはいつごろからですか。
ハイタニ　ゲーセンで対戦にハマりだしたのは『KOF'98』だったと思います。その当時はまだ小学生だったので、少ないお金を握りしめて近くのゲーセンに行ってましたね。

——『ヴァンパイア』シリーズをやりはじめたのはいつごろからですか。
一応初代『ヴァンパイア』からプレイしたことはありますが、対戦はほとんどしたことは無かったです。『セイヴァー』をやり始めたのはちょうど今から2年くらい前です。

——使用キャラの傾向はありますか？
ハイタニ　基本的にいろんなキャラを使いますが、メインキャラは強いスタンダードタイプのキャラが多いですね。『セイヴァー』に関してはやり始めるのが遅かったので、露骨に強キャラ使わないとキツイと思って、サスカッチを選びました。

——闘劇予選について
ハイタニ　当時はお金が全く無かったので、「一発で通過しないとヤバイ！」と思ってました。「sako」さんに当たったらキツイなぁ。とか思っていたら、結局決勝で当たって負けてしまいました。でも、何とか2位通過できて本当に安心しました(苦笑)。

——闘劇決勝について
ハイタニ　大きな大会に出るのは初めてのことだったので最初は緊張してましたが、壇上に上がるころには緊張も解け、大会の空気を楽しみながら試合ができました。結果に関してはこれ以上無いものなんですけど、本当に倒したいプレイヤーたちと当たらなかったのが少し残念ですね。

——ライバルの存在は？
ハイタニ　あまり思い付かないんですが、強いていえば関西から出たことが無いので、東京をはじめとするほかの地方のプレイヤーは気になりますね。闘劇では「sako」、「CAA」、「kaji」、「コショー」辺りはヤバイと思ってた半面、大会で勝ちたいという気持ちはありました。

——次へ向けて
ハイタニ　とりあえずできるゲームが『カプコンファイティングジャム』しかないので、頑張りたいのですが……。関西の対戦環境があまりに悪すぎて、自分が満足の状態では闘劇に臨めそうにありません。というわけで、今のところは未定です。

——最後に一言
ハイタニ　最近は『セイヴァー』以外でも勝てるように頑張ってます。まだ超弱いんですが、『ストⅢ3rd』とかやってます。もちろん『セイヴァー』も続けていきます。

撮影協力：ペガス（大阪府）

大会には、さまざまな形態がある。個々のゲームセンターで開催するもの、プレイヤーが主導して開催するもの、地域間のゲームセンターが協力し合い開催するもの、そして闘劇。開催規模や参加人数、タイトル数などの違いはあれど、プレイヤーが求める舞台を提供することには共通している。後日まとめられた大会のリポートで試合結果を確認したり、大会映像をビデオなどで観戦したとしても、「会場での興奮と感動がダイレクトに伝わるライブ感」を得られることは無い、と断言しよう。

もし、少しでもこの「ライブ感」を感じてみたいと思った人は、ぜひとも身近なゲームセンターでの大会へ赴いてほしい。闘劇にも匹敵する「ライヴ感」と、新たなゲームの楽しみが待ち受けていることだろう。

闘いの舞台がある限り、
格闘ゲームに終わりは無い

年末年始の大会をリポート

LONG RUN GAMES' BOOSTER

グレートグラップル2004決着！

去る12月28日、東京はプレイシティキャロット巣鴨店に、10年も前のゲーム大会への参加を熱望する80人以上の熱き男たちが集結した。実に7時間にも及ぶ、そのとき日本で最も熱かった大会のレポートをお送りしよう。

Text：T2ya

熱き大会の始まり

今大会では3 on 3のトーナメント戦の前哨戦として、ムエタイを極めしキャラ「サムチャイ」のみの使用が許された「サムチャイトムヤムクン最強決定戦」が行なわれた。参加者全員が同じキャラなのにもかかわらず、48人ものファイターが参加したこの大会は、優勝「Kim」、準優勝「タフ坊」で無事に決着し、続いて、メインイベントである3 on 3のトーナメントが開催された。

参加チーム数は25チームで、大会形式はA・B・Cの予選トーナメントに分かれ、それぞれを勝ち抜いた3チームが決勝リーグにて決着を付けるというもの。

埼玉・上尾をホームとし、本作をやり込み続ける優勝候補筆頭の【上尾たこまぐろ】や、闘劇2004『サムライスピリッツゼロ』覇者「ウチヤマ」(ザジィ)を擁する【新宿粘土勢】などの参戦もあり、予選トーナメントから熱い試合の連続だった。中でもCブロック1回戦の【上尾たこまぐろ】対【新宿粘土勢】の好カードは非常に白熱した接戦となったが、勝利の女神がほほ笑んだのは【上尾たこまぐろ】となった。

この日会場には参加者、ギャラリーを含め、80人以上のダイナマイト好きが集まった。

全サムチャイの頂点に立った「kim」には、『最強のお兄ちゃん』の称号が与えられた。

頂点に立ったのは？

勢いに乗った【上尾たこまぐろ】がトーナメントを抜けると思いきや、もう一つの優勝候補チーム【I-LOVE-OGANII】の「ケンちゃん」&「声優おたく」のリーコンビが大活躍し、Cブロックを制す。Aブロックは【リアルビヨ～ン@上尾】が、【赤羽ジェンキンス】を退けて通過、Bブロックは【超OFC勢】が、レアキャラ使いで有名な「地球」を擁する【1人でイナフ】を倒して勝ち上がった。

決勝リーグでは【リアルビヨ～ン@上尾】が2敗し、【超OFC勢】と【I-LOVE-OGANII】の一騎打ちとなった。この事実上の優勝決定戦で、再び「声優おたく」(リー)が奮闘する。【超OFC勢】の「ひで」(リー)、「ウツボカズラ」(ザジィ)、「OFC」(カルノフ)を3タテ。「パチ」を一度も試合に出すこと無く、優勝を勝ち取った。

決勝リーグ表	Aブロック代表	Bブロック代表	Cブロック代表
リアルビヨ～ン@上尾		× 0-3	× 0-3
超OFC勢	○ 3-0		× 0-3
I-LOVE-OGANII	○ 3-0	○ 3-0	

I-LOVE-OGANII
(左から声優おたく、ケンちゃん、パチ)

十年のやり込み

大会では、カルノフのバグを利用したワープ技(←ため→弱Ⓟ・強Ⓚをズラシ押し)を使った連係が多く見られた。これは最近になって発見されたテクニックで、カルノフがヘッドスライディングのモーションのままワープする。見た目が面白く、連続技が狙えたり、起き攻めに使えたりなど非常に使いやすい。

また、1P側限定で裏回りするネタを使う選手や、高威力の連続技を持つリーを先鋒にするチームが多く、これは大会ならではといえる。一方で強キャラではないマットロック、サムチャイを使いこなしていた選手が居たりと、十年のやり込みの重みを感じた。

【I-LOVE-OGANII】の「声優おたく」が先鋒で出て、積極的に攻める作戦がうまく機能した。

先日ゲームニュートンにて開催された第4回クーペレーションカップ。大会は5on5の団体戦形式で行なわれ、日本全土から総勢41チームに及ぶ猛者たちが集結した！

Text KZA　協力 ラオウ

予選での注目チームの動向

予選は、3チームでのリーグ戦で行なわれた。ここで1位のチームは決勝トーナメント進出、2位のチームは敗者復活トーナメントに回る。

予選で最も注目を集めていたのは、ご存知「ヌキ」（春麗）。今大会ではバーチャプレイヤーを率いての参戦。予選リーグでは大将として登場し、追い詰められながらも逆5タテ×2。恐ろしいまでの勝負強さを発揮して、チームを決勝トーナメントへと導いた。

敗者復活トーナメントで決勝トーナメントにコマを進められるのは、わずか1チーム。このし烈な闘いを制したのは、【BM二郎～新宿・上尾・池袋～】。「杉山」（ネクロ）、「Y・S・B」（ヒューゴー）、「ピエロ」（レミー）、「TK」（Q）、「地球」（トゥエルヴ）という、いわゆる「弱キャラ」で構成されたチーム。ユン、ケン、春麗などの強キャラがひしめく中で勝ち抜いたことは、賞賛に値するだろう。キャラの有利不利を互いにフォローした、チームワークが勝因だったといえる。

舞台は板橋・ゲームニュートン。店長も「3rd」プレイヤーで、大会にも参加しているぞ。

店内は完全に酸欠状態（笑）。真冬の屋内は暖房無しで、熱気ムンムンの省エネっぷりでした。

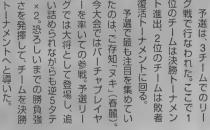
決勝へ残ったチームは？

決勝トーナメントは、シード4枠（ベスト8からスタート）を含む12チームによって行なわれた。注目プレイヤーの動向を見ていこう。

予選で活躍を見せた「ヌキ」は孤軍奮闘するも、【ウニにおまかせ☆】の「ウニ」（ネクロ）の前に力尽き、チームは1回戦で敗退してしまう。闘劇2004優勝の「メスター」（ユン）を擁する【ふーあーゆー】は、初期の最強プレイヤー「にっと」（ユン）を加えたユンの二枚看板と、必勝の布陣。これに立ちはだかったのは、同じくユン使いの【松田迅雷祭】「KO」。『ユンは一人で十分だ』のセリフと共に、若い力が牙をむいた。得意の上段ブロッキング～弱Ⓟターゲットコンボを要所で決め、「メスター」、「にっと」を撃破した。

このような数々の名勝負が繰り広げられる中、決勝へコマを進めたのは九州・関西・関東の強豪が集まった【めいれいさせろ】と、伝統と格式のある生粋の地元密着型チーム【町田ビートライブ】だった。

「ヌキ」の遠距離立ち強Pの空振りに、エレクトリックスネークを決めて「ウニ」が大金星。

相手の反撃を誘ってブロッキングを決める「KO」のスタイルは、「3rd」ならではといえる。

九州＆関西のスターが大活躍！

【めいれいさせろ】の「弟子犬」（ケン）は九州、「はやお」（ヒューゴー）は関西を代表するプレイヤー。「弟子犬」がベスト8戦を5タテすれば、「はやお」も負けじと決勝トーナメントで、ギガスブリーガーを決めまくった。次々と強豪プレイヤーを撃破していく姿は、多くのギャラリーを魅了していた。

「弟子犬」は素早い動きとヒット確認を武器に、ガンガン前に出る攻撃的なスタイル。

「はやお」は会社からスーツ姿で会場入り。ユリアンの登場シーンをほうふつとさせた。

白熱の決勝はタレント軍対古豪！

【めいれいさせろ】の先鋒「弟子犬」に対し、【町田ビートライブ】は「一ツ目」をぶつける。互いに疾風迅雷脚を3回ずつ決め合い、双方とも瀕死の状態を制した「弟子犬」が一気に「AFM」（春麗）までも倒す。【町田ビートライブ】は、たまらず町田の首領「オナニズム」（ユリアン）を投入し、「弟子犬」を倒せば、これを「はやお」が迎え撃つ。「はやお」は「オナニズム」、「エロ教師」を連破。ここで【町田ビートライブ】大将「スペルマスターJ」が意地を見せ、「はやお」をパーフェクトで封殺。満を持して登場したのは「ボス」（ヤン）。1ラウンド目は「スペルマスターJ」が「ボス」を残り数ドットまで追い詰めるも、「ボス」が怒とうの攻めで逆転。2本目は「スペルマスターJ」が何とか取り返すものの、3本目ではしゃがみ弱Ⓚ×2をガードされたのを確認した後のEX波動拳を失敗し、疾風迅雷脚を暴発させるミス。これを見逃さなかった「ボス」が、優勝を決めた。

緊迫状況でのミスに、きっちりと反撃をたたき込んだ「ボス」がフィニッシュ！

優勝
めいれいさせろ
（左からボス、はやお、ラオウ、弟子犬、ウメ）

準優勝
町田ビートライブ
（左からエロ教師、一ツ目、スペルマスターJ、オナニズム、AFM）

JUNK NEWS

ジャンク新聞

No.59
JANUARY 29, 2005
Text：MVP

ゲーセン占い

月の前半に生まれた人は、ヒット確認の精度が鈍りがちなので注意。意識を集中するためには、事前に目薬を使うといいですよ。

月の後半に生まれた人は、音楽ゲームが最高潮。リズムに乗ってオーバーアクションをすれば、周りも一緒になってくれるはず。

combo BBS 連続技掲示板

真冬の凍てつく寒さは、連続技の妨げになりやすいですね。まず手を暖める必要があるし、熱中すると暑くなり過ぎだし……。逆境にめげず、どんどん投稿してください。

ザ・キング・オブ・ファイターズ2002：紅丸
●めくりジャンプD→近距離立ちD(→BC同時押し)→ダッシュしゃがみB→(強居合い蹴り〜弱反動三段蹴り→弱真空片手駒)×3→MAX版雷光拳

クリス限定の連続技。自分が画面端を背負った状態から開始します。反動三段蹴りのどこキャンとスーパーキャンセルは、すべて1段目です。

(東京都　全日本八稚女連盟極@先生さん)

ⓨ：反動三段蹴り→弱真空片手駒の繰り返しは操作が非常に忙しく、分かっていても難しい連続技です。うまく成功すればクリスをK.O.できるそうなので、腕自慢の猛者諸君はぜひ挑戦してください。

X-MEN VS. STREET FIGHTER：マグニートー
●(画面端限定)(弱Ⓚ→中Ⓟ)→(垂直ジャンプ中Ⓚ×5→[垂直スーパージャンプ→昇りジャンプ中Ⓚ→下りジャンプ中Ⓚ]×3(→飛行)→ジャンプ中Ⓚ×6

ダルシム限定の連続技。ジャンプ中Ⓚを多めに決めてみました。ジャンプ中Ⓚキャンセルで飛行をした後は、高さを調節しながら決めます。

(?県　euさん)

ⓨ：ダルシムは空中で復帰した後にスキがあるため、何度も攻撃を加えられます。「うまく高さを調整すればもう少し決められるかも」とのことですが、このジャンプ中Ⓚの数には脱帽ですね。

ザ・キング・オブ・ファイターズ2002：バイス
●(画面端)ジャンプD→近距離立ちD(1段目でBC同時押し)→しゃがみB×3→しゃがみA→弱メイヘム→弱アウトレイジ→ジャンプC+D

ジョーが何かしらの技を出すと、弱攻撃によるのけぞり中のやられ判定が、事前の技の分だけ大きくなる現象を使った連続技。まずジョーに爆裂拳〜弱爆裂フィニッシュを出させることが条件です。さらに、大きくなったやられ判定に攻撃をヒットさせると、事前の技にヒットさせた場合と同じ効果が得られるので、しゃがみAと弱メイヘム(カウンターヒット)がカウンターヒット扱いになり、このような異例の連続技が可能です。

(神奈川県　全日本八稚女連盟DAI総長)

ⓨ：基板の裏側に使えそうな驚異現象をうまく活用した連続技。文章だけでは非常に説明しにくいので、事実だけ把握して試してみましょう。

真・JUNK部屋!!

連続技の認識って、意外に間違いが出るものです。レバガチャ＆ボタン連打による超回復で復帰できたり、実際は連続技としてつながっていないのにヒット表示数がつながったり……。今回はそんな系統の面白い現象を紹介しましょう。

お題は『ブレイカーズ』。知っている人は知っている穴場的なゲームです。このゲームは普通に連続技を決めることができ、くらっている側は当然ガードができません。しかし、のけぞり状態の終わり際(のけぞり状態から復帰する直前)は、何と、必殺技を出すことができるのです。そのため、攻撃の間隔が長くギリギリでつながるような連続技は、相手が無敵技で暴れていると割り込まれてしまいます。結構簡単に割り込めるので、無敵技を持っている相手にはまず決まらない!?　というか、のけぞり状態を必殺技でキャンセルできるのが面白過ぎます。

ダメージを与えるはずが、逆に返り討ちに……。のけぞり状態をキャンセルってありえな〜い。

基板の裏側 Reverse side of PCB

114 ゴムボール？
ザ・キング・オブ・ファイターズ2002

まず追撃可能な技で相手を浮かせ、交代攻撃を空中でヒットさせて山崎にチェンジ。出現した山崎が引き付けずに強ギロチンを決めると、1段目だけ当たって下りの攻撃が空振りし、相手が謎のバウンドをします。

(栃木県　宗棘さん)

ⓨ：相手がバウンドするだけというか、見た目重視の現象です。このバウンドにやられ判定があれば連続技が発展しそうですが、残念ながら追撃できないようです。なお、弱ギロチンではこの現象が起こらないので注意。

115 ボーズ重視!
Quest of D

アイテム orカード欄の装備していない武器をタッチして、カレント状態にしておきます。次にチャットで好きなものを選択。すぐにUSEボタンを押して装備を変えると、チャット時のモーションはそのままに、手に持っている武器を変更できます。

(全国多数の皆さま)

ⓨ：装備している武器をタッチしてUSEボタンを押せば、武器を外すこともできます。チャットのポーズは武器ごとに違うので、いろいろ試してみては？

ⓨ＆オヤジの編集後記

ⓨ：やっと『CFJ』のムックが終わったね。
爺：お疲れ〜。時間が無くてほんとキツかったね。打ち上げでもしますか。
ⓨ：いいねぇ。最近焼き肉食ってないからなぁ。
爺：というか、『Quest of D』やり過ぎでしょ、ウチら。ギルドの月間討伐数とか、すごいことになってるし。D.NET見た？
ⓨ：もちろん。取材とかはほとんど無いから、懐具合がかなり寂しいね。
爺：多分『CFJ』ムックの原稿料も『Quest of D』に消えるだろうし……。
ⓨ：……どんなに稼いでも「無理だ!」。どうする？

ザ・勘違い'05

ちょっとした勘違いで体験した、恥ずかしい思いを告白するこのコーナー。今回は愛知県はKILLYさんからのお便り。「ツキノヨルオロチノチニクルフイオリ」を、「月の夜オロチの地に来る不庵……不って何だ?」と勘違いしたそう。確かにカタカナ表記だと誤解しやすいかも!?　しかもいったん間違えてしまい、その後永遠に正解を認識できないこともありがちです。勘違いって怖いですね。

情報求ム!
●連続技掲示板：ヒネリの効いた魅惑の連続技を募集。●真・JUNK部屋!!：微妙だけど捨てがたい小ネタを募集。●ザ・勘違い：ボイスの聞き違いや技名の思い違いなど、笑える勘違いを募集。
●コレ標準語?：当たり前と思ってたけど、実は一般的じゃない?　そんな用語を募集。●基板の裏側：通常は起こらない「?」な現象を募集。　※メール投稿はjunk@arcadiamagazine.comまで。

アーケードゲームライブラリー

Text:小山祥之　koyama@VGL.jp
（協力：VGLプロジェクト/あまちゅあらいん）

第26回 手に駒握る盤上の一戦

将棋

大人をターゲットにした盤ゲームの新ジャンル
初のコンピューター本将棋ゲーム

実力メーカーのデビュー作

80年に発表された三共のパチンコ台「フィーバー」が大流行した結果、ゲーム場からパチンコ屋への転業が相次いでいた81年。各地のゲーム場は大人の客を引き留めようと必死になっていた。そんな苦しい時代を、さまざまなジャンルを考案することでしのいでいこうと、各社から多くの新作が発売されていた。

埼玉県に本社を置くゲーム開発メーカー、アルファ電子（後にADKと社名を変更）。『ジャンピューター』（三立技研）をはじめとするヒット作を開発したメーカーで、その技術力は高く評価されていた。

ゲームの開発というものは、すべてを一社で行なわず、他社と提携していることも多い。開発会社の名前を出さずに販売されていたビデオゲームは、古今問わず数多く存在するのだが、その「知られざる実力派メーカー」の一つが、82年に頭角を現した。

アルファ電子が82年初頭、ついに自社ブランドの新作ビデオゲーム『将棋』を発売した。販売はテーカン（現テクモ）だったが、画面や説明書には大きく「αアルファ電子」の文字が浮かんでいた。

業者向けに配布されたチラシには「**ジャンピューターを先に開発しました弊社では、それに続く息の長いTVゲームとして、このたび本『将棋』のコンピューター対戦プログラムの開発に成功しました**」との挨拶文が掲載されている。「開発に成功」という表現が何とも時代を感じさせるが、まだ民間用コンピューター機器のハード能力も表現力も未熟だったこの時代に、複雑な思考ルーチンを組み込んだゲームを生み出すことは難しい作業であっただろう。しかし、こうして生み出された新しい技術が、ビデオゲームという文化が確実に成長していることを世に知らしめていたのである。

駒を握った対局がはじまる

このゲームの大きな特徴は、標準の価格設定が「1プレイ200円」ということだ。一人用で2コイン、二人用対局でも2コイン（二人用で継続するときは1コイン）となっていた。将棋は長時間を要するためにバランスを考えてこの設定が用いられたのだろう。

コインを投入しスタートボタンを押すと、駒が並べられた9×9マスの将棋盤が表示される。そして将棋のルールに基づき手を進め、相手を詰めれば勝ちとなるわけだ。それぞれの駒が動かせる範囲にしかカーソルは動かないため、大体の遊び方は分かるのだが、どうすれば有利かといった戦略や定跡は自分で考えなければならない。コンピューター側の動きも鬼のように強いということではなく、結構ヘマな手を打ってくれるので難しくはなかった。しかし対戦相手の力量に合った打ち方をしてくれるわけではないため、ゲームバランスとしては微妙であったかもしれない。ゲーム中では制限時間があり、最初の1分の持ち時間を使い切った後は、一手20秒制限となる。また二人用では、画面を盤に見立てた人間同士の対戦となる。

ゲーム中はずっとBGMが流れているが、ピッピッというカーソル移動音が多少耳障りだったり、カーソルの操作性が若干悪かったのも、特徴の一つかもしれない。

操作は4方向レバーでカーソルを移動。動かしたい駒にカーソルを合わせ「決定」ボタンで持ち、再びカーソルを移動させて決定ボタンで駒を置く。駒を裏返す「成り」ができる場合は「成り」ボタンで置けば成り駒となる。

しかし麻雀は超えられなかった

本作は将棋という遊びをビデオゲームにしたことでゲームのジャンルを広げることに成功した。先に登場した麻雀ゲームほどの爆発的なヒットには至らなかったが、数千台を売る人気ゲームとしてロケーションでも重宝された。また、当時日本将棋連盟のサロンにも置かれていたそうで、将棋ファンからも評価されたようだ。

同82年、同社はバージョンアップ版である『将棋パート2』を追加発売した。発売直後は客付きも良く人気を集めていたが、やはり1ゲーム200円という設定がなじめなかったのか、店の売り上げが伸びないといった声もあった。そういった理由からか、100円にした店も多かった。

こうして販売台数を伸ばし、中くらいのヒットとなった『将棋』だが、次々と新タイトルが開発された麻雀ゲームには、ジャンルとしての人気では勝てなかったようだ。

将棋に限らず、アルファ電子が作ったゲームは時代の所々で新たなジャンルを切り開いていった。90年代に入ってSNKが発売し人気を博したネオジオの、ハードや対応ソフトの開発を協力するなど、パートナーとして活躍したことは記憶に新しい。さまざまなヒット作の影に、実力のある開発メーカーがあったことを記憶しておきたい。

『将棋』インストカード

ゲームの遊び方が描かれたインストラクションカード。このゲームも、以前紹介した『五目ならべ』と同様に、将棋そのものの遊び方やルールは解説されていない。また、顔の描かれた駒のキャラクターが非常にシュールである。人間の顔すらも表示されない質素なゲーム画面だけでは物寂しいと感じたのか、ちょっとした彩りのつもりだったのかもしれない。

時代は変わっても遊びは変わらない

麻雀、五目並べ、そして将棋……。これら百年も千年も親しまれてきた遊びが、テーブル筐体という「盤」の上でゲームに姿を変えて、まだ二十余年しか経っていない。テーブル筐体を挟んで向かい合う姿は、なんとなく本物の対局シーンを彷彿させる。近年定着しつつある通信対戦筐体に向かい、見えぬ相手と対戦する姿は、ゲームスタイルの変化でこそあれ、何かと「対戦する」というプレイヤーの持つ気持ちは、いつの時代も変わらないのかもしれない。

将棋ゲームの流れ

将棋ゲームは数多くのタイトルが発売されている。ここではその中のいくつかを、写真を交えて紹介しよう。

将棋を題材にしたゲームとしては、82年にセガから詰将棋ゲームの『王将・芹沢八段の詰将棋』（開発コアランド）が発売されている。

業務用の本将棋ゲームとしては『名人戦』（86年／SNK）がある。この『名人戦』もSNKブランドだが、開発はアルファ電子が行なっている。

一方85年にファミコン用として本将棋ゲームをヒットさせたセタは、94年に『早指し将棋・五月陣戦』（発売ビスコ）を業務用としてシリーズ化。またアルファ電子もADKと社名を変えた後の95年、ネオジオ用ソフト『将棋の達人』（SNK販売。本将棋とはさみ将棋のモードを収録）を発表。

王将・芹沢八段の詰将棋（コアランド／セガ 82年）

将棋の達人（ADK/SNK 95年）

五月陣戦2（セタ/ビスコ 94年）

名人戦（アルファ電子/SNK 86年）

募集

『アーケードゲームライブラリー』はゲームの歴史をちょっとまじめに振り返るコーナーです。扱ってほしいタイトルのリクエスト、なつかしのゲームの情報、オールドゲームの質問などをお待ちしております。新作の少ない現代で、過去のゲームの築いてきた歩みを振り返りながら、アーケードゲームとは何かを考える場にできれば良いかと思います。過去の面白い映像や資料の投稿、レトロゲームについての意見なども聞かせていただければ幸いです。また当時の話を聞かせていただけるオペレーターや開発者の方からのご意見も広くお待ちしております。

あて先はこちら

〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
みかみビル アルカディア編集部
AGLコーナー

■参考資料
『ゲームマシン』1981年-1982年（アミューズメント通信社）
『アミューズメント産業』1982年（アミューズメント産業出版）
『オールドゲームの世界』シリーズ（流線堂）
『究極ビデオゲームリスト2003』（AMPグループ/アマチュアライン）

■お知らせ
AGLコーナーや「究極ビデオゲームリスト」などのアーケード・データベース制作の実績を持つ研究機関AMPグループのホームページ「アーケードゲーム探偵団」開設中です。
http://amp.tri6.net E-Mail amp@tri6.net

自宅で家庭で業務用ゲーム基板を動かそう!

ゲーマー究極形態

arcader-neo 電界 アーケーダー・ネオ 接続

第61回

Text: 三重県の山本さん　Illustrated by ムトウ

センサ応用シリーズ②

先月号で製作した『CAL.50』用センサ式ループレバー。製作は面倒だが、安定した動作が特徴だった。せっかく作った優れものを『CAL.50』だけに使うというのはあまりにももったいない。これを通常のループレバーとして使用できないか、という考えのもとに考案したのが今回の回路だ。

『怒（IKARI）』を快適に遊ぼう！

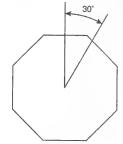
1 センサ式ループレバーを活用

まずはループレバーについておさらいしてみよう。ループレバーとは、12方向への方向入力を目的とした入力デバイスだ。

ループレバーの出力信号

ループレバーには1回路12接点のメカ式ロータリースイッチが使われている。ロータリースイッチは出力がすべて別々に出ているため、12接点＋コモン端子で計13本ものリード線をゲーム基板と接続する。この12接点のON/OFFで、信号を作り出している。しくみは単純だ。

現在ループレバーを設計するとすれば、丈夫なロータリーエンコーダを使用するだろう。先月製作したセンサ式ループレバーは、そのロータリーエンコーダ同等の出力を持っている。これを『怒（IKARI）』の入力部にマッチさせれば、現代版ロータリースイッチが誕生することになる。それには、出力信号のロータリースイッチ同等信号への変換が必要。12接点なので、12進のUP/DOWNカウンタで制御できそうだ。

本物のループレバーの動作

本物のループレバーは、スイッチを12個集めたような構造になっている。端子が13個、リード線が13本もあるので断線や接触不良が多かった。

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

コモン端子

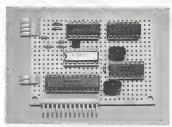
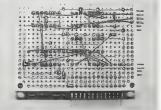
ロータリースイッチ内部構造図

ループレバー握り玉

ループレバーは12接点のロータリースイッチなので、1クリックは30度だ。1クリックでゲームキャラは45度横を向く。つまりレバー2回転でゲームキャラは3回転する。

作例写真

今回製作する回路の完成写真を紹介しよう。100mm×75mmの基板に作り込んだが、もう少し大きな基板にした方が作りやすいかもしれない。

接続ハーネス。ゲーム基板とループレバーを接続するもの。レバーまで届かせる必要は無いので20cmぐらいで十分。

基板表。作例では実験に便利なようにJSTコネクタを実装。脱着可能にしてある。

基板裏。メッキ線(0.4mm～0.6mm)にて＋5V、GNDを配線し、続いて絶縁被覆付きの線にて配線。

本物のループレバーはこれだ!!

本物のループレバーを写真で紹介しよう。上は希少な『怒（IKARI）』純正パネル。ノブは横からビス止めされていた。

写真右：ループレバー後期型。後期型はJSTコネクタによる接続方法。

写真左：ループレバーの内部。メカ式だ。

ゲー事典 お便り募集中……当コーナーでは、ネタや感想を募集中です。また、ご協力いただける基板屋さんなども募集しております。すべてのお便りはこちらまで。〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部「アーケーダー・ネオ」係まで。E-mail:arcader@arcadiamagazine.com

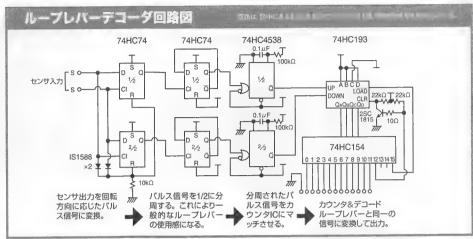
2 ループレバーデコーダの製作

12進カウンタでセンサ式ループレバーを、ロータリースイッチ式ループレバー使用ゲームにつなげるめどが付いたところで、変換回路の製作に入っていこう。

回路の概要

ロータリースイッチ式のループレバーを使うゲームに、ロータリーエンコーダ式のループレバーをつなぐための変換回路、それが右に紹介するものだ。これを便宜上「ループレバーデコーダ」と呼ばせてもらおう。

センサ入力部は1月号で製作したパルスコンバータと似ているが、誤動作を防ぐため、入力信号の受付時間が短くなるように変更している。

12進のUP/DOWNカウンタICというものはこの世に存在しないため、16進のカウンタICとデコードICを組み合わせ、12進カウンタとして動作させている。ICの機能に依存した回路であるため、詳しくを知りたくば、インターネットで取得できるICのデータシートを参照してほしい。

ループレバーデコーダ回路図

センサ出力を回転方向に応じたパルス信号に変換。 → パルス信号を1/2に分周する。これによりー般的なループレバーの使用感になる。 → 分周されたパルス信号をカウンタICにマッチさせる。 → カウンタ&デコードループレバーと同一の信号に変換して出力。

ループレバーデコーダ実体図

上図を見てワケが分からなくとも、気にする必要は無い。ICのデータシートが無いことには製作できないからだ。製作に当たっては、こちらの実体図を参照してほしい。

センサ式ループレバーへ: +5V / S / S / GND

電源はJAMMAハーネスから取る: +5V / GND

ゲーム基板との接続ハーネス

ゲーム基板

1　13

『怒(IKARI)』などのループレバー入力端子

・使用するICはすべて74HCシリーズ(74HC74、74HC193等が本来の名前)

・ダイオードはIS1588を使用したが、IS953、IS2076Aでも可。

・コンデンサにはマイラコンデンサを使用した。実際にはどのようなタイプでも使用できるが、表示が必ず104kというものを使おう。

・今回の作例は小さく作り過ぎ、かなり込み入ってしまった。製作するなら、もう少し大きめにすると作りやすくなるだろう。

ループレバーデコーダ部品表

品種	品名	数量
C-MOS IC	74HC74	2
	74HC193	1
	74HC4538	1
	74HC154	1
トランジスタ	2SC1815	1
ダイオード	IS1588	2
コンデンサ	0.1μF (104k)	2
抵抗	100kΩ	2
	22kΩ	2
	10Ω	1
その他	ユニバーサル基板、配線材、コネクタなど	適量

今回はICの部品が多い。さすがにホームセンターでの入手は絶望的なので、部品は部品専門店、もしくはインターネットの通販を利用して入手するといいだろう。

主な電子部品通販会社	
秋月電子通商	http://akizukidenshi.com/
千石電商	http://www.sengoku.co.jp/
共立電子産業	http://www.kyohritsu.com/

ゲーム基板への接続と動作確認

基板が完成したら、いよいよ接続だ。基本的に問題は無いはずだが、センサ式ループレバーの回転止め金具のアソビが少ない関係で、多少修正が必要だ。

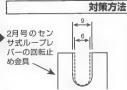
センサ式ループレバーは16方向にショット方向を決定できる。一般的なループレバーは8方向なので、74HC74にて1/2に分周を行ない、本物の操作感に近づけている。ただ、作例ではレバーを横に入力した場合、右図のようにキャラが(回転入力を行なっていないのに)45度横を向くという不具合が出た。回転止め金具の修正をお願いしたい。

遊びが少ない場合の症例

レバー軸は回転させずにレバーを横に傾けると……。

このようにスリット板とセンサ基板の位置がずれる。

対策方法

2月号のセンサ式ループレバーの回転止め金具

6mmだったものを9mmに広げる。切り欠きを広げるとアソビが大きくなってプレイに支障が出るような気がするが、実際は全く影響無しだ。

ゲー事典 全国のアーケーダー諸氏挙手！：以前、アーケードゲームプレイ環境を自宅に構築している「アーケーダー」を誌面で紹介すべく募集したことがあった。しかし、あまりに応募件数が少なく、結局記事にはなっていないのだが、読者の方よりリクエストがあったので、再度募集してみたいと思う。他人がどんな環境を作っているのか気になるものだ。ぜひとも応募を！

HARDWARE MUSEUM

〜想い出のゲーム基板たち〜

ゲームごとにゲーム基板を作り下ろしすることが多かったアーケードゲーム。ゆえに、そのハードウェアの種類は膨大な量に上ります。このコーナーでは、深い味わいを醸すゲーム基板を、博物学的に取り上げていきます。

1988年／昭和63年

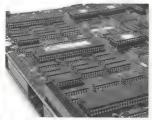
セガ

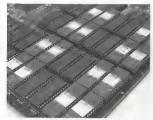
パワードリフト

開発元	セガ	ジャンル	レース
発売元	セガ	操作系	ハンドル＋ブレーキ＋アクセル＋ギア＋スタート

システムボード	大型筐体用基板（SEGA Y-BOARD）
CPU	68000×3＋Z80×1
サウンド構成	YM2151
表示色数	カラー
スペック	＋5V（基板）/＋12V電源（音声アンプのみ）

汗もしたたる ジェットコースターレース

Text: 袴田直樹
hakamata@pc.highway.ne.jp

暴力的なまでのスピード感を生み出すCPU、68000×3の姿。

最高峰の疑似3D表現を支える、グラフィックチップ。セガ製のカスタムICだ。

ROMもまた大容量のものを大量に使用。まるで海のようだ。

DETAILS

DIPスイッチ
ゴールドキャパシタ（コンフィグデータ保持用）
I/Oポート
サウンド出力
電源入力
音源IC（YM2151）
プログラムROM
CPU（68000×3）

用語解説

SEGA Y-BOARD：『パワードリフト』でデビューしたこの基板ですが、後に『G-LOC』や『ギャラクシーフォース』、『レールチェイス』などでも使われています。セガが大型筐体で同じ設計の基板を流用するのは珍しいことではなく、『アフターバーナー』と同じ設計の基板を使ったタイトルも多々あります。

隠し要素：全面通して1位でクリアするとボーナスステージが。また途中で車両が『アフターバーナー』のF15などに変化するフィーチャーもありました。

HARDWARE CHECK

68000を三つ、音楽用にZ80を一つ搭載した、ぜいたくな基板です。基板にはROMやICが所狭しと並んでおり、重量感のある基板となっています。『パワードリフト』で出たこの基板ですが、後に数作で使われており、SEGA Y-BOARDと呼ばれていたようです。この時代の大型筐体基板は＋5V単一電源動作。セガは昔から－5Vを使わないメーカーで、＋12Vは、ほぼ音声アンプのみに使われます。

珍しく保証年月日が。5年保証であったことを示している。

君は知っているか？

『アウトラン』に続いてリリースされたレースゲームとなりますが、筐体の動きは左右だけ、レースもコース分岐式ではなくA〜Eコースの選択式となりました。

ちなみに、コースによってBGMが変わります。

ゲームは3位勝ち抜けというクロスレース方式。オブジェクトをつなぎ合わせて表現した疑似3Dのコースは短いながら起伏が激しい構造で、ジェットコースターさながらの迫力が感じ取れます。

とにかく3位までに入れば次のラウンドに進めるというルール、左右1軸とはいえ、とてもリニアかつクイックに動く可動筐体のおかげで、緊張感が持続するゲーム性が醸されています。

筐体は、ゆりかごの底辺が丸くなっており、電子制御されたタイヤが下から右や左に筐体を傾ける構造です。ハイスコアプレイには邪魔だと、センサーに物を置いて筐体の可動を止めて遊んでいる人もちらほら見かけましたが。

とにかくBGMもゲームもノリが良く、このころからはやり出した通信プレイにもバッチリはまりました。

オブジェクトをつなぎ合わせて表現された疑似3Dのコースが圧巻。いわば多関節コース？

従来のレース物と比較してキャラクター性が強く押し出されたプレイヤーカーでしたが、時々振り返るものの、レース中は後ろ姿しか見えません。それを考慮してかスタートボタンでフロントビューとなります。ゴール直前で押すのが定番でした。

生粋の生涯ゲーマーが語る、ゲーム世代のカタストロフィ

Roughnecks/
DragonLEE（作文）G・ヒコロウ（イラスト）

Joystick Troopers
ジョイスティック トゥルーパーズ

■プロフィール■
七期メンバー該当者なし、と発表する寺田の人の表情は心底イキイキしてました。モーニング娘。という運動体はまだまだ終わらないことを痛感!!
dragon@blue.interq.or.jp

ゲーマーとしての年季を雄弁に物語っている

ドラちゃんはアルカノイドの達人でした。祝・一日店長!

年末年始はゲーマー的にうれしい出来事がボコボコありましたな。アルカ製『テトリス』や『雷電』の最新作に加え、あのウェイン兄弟を連想させるテイストの縦シューが遂に発表ですよ!! 勲章育てたり、自爆……というか自機ボムで稼ぎ&ランク調整するのかと、今から期待がバンバンです。

その傍らで携帯ゲーム機は購入希望者が列をなすだけでなく、転売騒ぎも起こるほどの人気。世間の動向や様相は特に変わっていないのに、これだけゲームのニュースが溢れているのは、ずいぶんとサンプリな感じ。ビデオゲームに関心を持つ層が増えたり、たとえ何であれ、さまざまな媒体に露出するってことは制作側のパイも遊ぶ側のパイも広がるんですから、ゲームの中で何を遊ぶかって選択肢が増えるワケでして……。

もちろん過去の繰り返しで、一年後には絶対零度の光景が広がる可能性だって否定できない。でもまあ、後述のニュースや、電車の中で新しい携帯ゲーム機をいじっている人を見ると、ハヤっているなあと素直に感じる次第です。

俺は、電車の中でゲーム機で遊ぶなんて、怖くて恥ずかしくてできないけど。

何つーか、携帯ゲーム機で遊んでる光景って、見ているこっちが恥ずかしくなるんだよね。

ゲーセンでは何人ギャラリーがいようともノー問題だし、タコミスした際は悶えて暴言を吐くなんて日常茶飯事。ゲーセンの空気が、それを許してくれているおかげで変人扱いされることなく、感情をストレートに出せるんですよ。

さすがに電車の中はそうはいかない。何が起こるか分からない「路上のルール」が漂っている場所なんだから。ヤク中の通り魔だけでなく、[illegible]の症状で遠慮無く他人を傷付ける輩だって多いんだから、ついビビリしちゃいますって。

話が逸れたけど、本当は今回の原稿、15日まで待ってもらいたかったんです。ゲーマーとして、一部新宿界隈で有名な方が一日店長をやるなんてニュースを聞いたもんですから。最初に聞いたのは、いつもの面子の飲み会。新宿西口のゲーセンが模様替えして開店した際に、その方から花輪が贈られてたんです。いつも『アルカノイド』を遊んでいるおばちゃんで、いつもラスボスのモアイまで倒している、ある意味現役ゲーマー以上の腕前を持つお方。

現役ゲーマーでも、アルカノイドをクリアできる人って少ないと思う。発売当時のゲーメストには、過去のブロック崩しに比べて難度は高くないって書いてあったけど……俺クリアできてません。つーかできません!

そのお方は、どうやら新宿西口以外にも、歌舞伎町の方——マニアックなラインナップが置いてあって、いまどきのアミューズメントパークの華やかな雰囲気ゼロの、暗くて汚くて怖い昔ながらのゲーセン仕様(関係者の皆さまゴメンなさい!)……でもオレの大好物——にも出没するあたり、ゲーマーとしての年季を雄弁に物語っている……と思うのは飛躍し過ぎですか?

一日店長の様子を見学して、作文にフィードバックしたいので15日まで原稿を待ってください、なんて口にしたら編集にブチ殺されるのは間違い無いので、事前の情報だけで今回ネタにしちゃいました。彼女の名前は大山のぶ代さん。西口スポランが新装の時、名前入りの花輪を見付けた時はバク宙モノでした。正直、冒頭に書いた新作や新ハードの発売よりもうれしかった出来事でした。これだけ年輪を重ねた方が、今でもやはりゲーセンに通ってゲーマーとしての腕を見せてくれている(それで盛り上がるマニアすら育っている)ことは、明るい話題だと断言できます。年輪を重ねた後、次にゲーセンに居座るのはウチらの番ですよ。

JAMMAだろうとCESAだろうと、今年の「ゲームの日」のビジュアル担当は彼女以外には考えられないでしょう。そうでなかったらおかしいよ。

編集者談! ■頭の携帯ゲーム機の話と、屋外でゲームができるかという問答と、大山のぶ代氏の祝花と、すべてにおいて絶妙に繋がりがあるのかと少々頭をひねったが、結局「オレ的に最近うれしかったこと発表会」って感じですかね？ いずれにせよ、こうした話題がすべて個人内ではなく、業界的にちゃんと連鎖すればいーんだけどね。というかそういう工夫が必要ってことね。

Vitrua Fighter4 Final Tuned "ANOTHER BEAT-TRIBE CUP"

Rise of the Youth

ファミ通DVDビデオ
「バーチャファイター4 ファイナルチューンド アナザー・ビートライブ・カップ～ライズ・オブ・ザ・ユース～」

標準価格：**6,090円**［税込］

絶賛発売中!!

SLBM-37／約150分／片面二層／COLOR／MPEG2／複製不能／STEREO／4:3／NTSC2

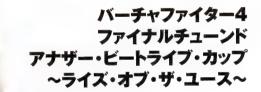
※本製品は片面二層DVDビデオディスクを採用しております。ご使用されているプレイヤーによっては再生できない場合がございますので、あらかじめご了承くださいますよう、よろしくお願い申し上げます。

【この商品に関するお問い合わせ先】
株式会社エンターブレイン
〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10
TEL:03-5433-7850（営業局）

【通信販売のお申し込み先】
アスキーストア　e-mail:cs@ascii-store.com
弊社HP　http://www.enterbrain.co.jp

ファミ通DVDビデオ

enter brain

バーチャファイター4 ファイナルチューンド アナザー・ビートライブ・カップ ～ライズ・オブ・ザ・ユース～

全国屈指のプレイヤーが多数参加した“アナザー・ビートライブ・カップ”激闘の全55戦をここに完全収録! 「時代」が移り変わるその瞬間を目撃せよ!!

シリーズ最新作『バーチャファイター4 ファイナルチューンド』。その<Ver.A>を使用し、全国屈指の猛者どもが集い、競い合った2004年の“アナザー・ビートライブ・カップ”を襲った衝撃―まさに「若手の台頭」を象徴する結果となった全55戦の模様をここに完全収録！　より強さを求めるプレイヤーも必見の熱闘を観よ!!

2005年はこいつでキマリDA!

THE iDOLM@STER アイドルマスター

ロケテストも大好評、アーケード専門誌以外からも注目されるという、闇雲に熱気を発散する話題の大作『アイドルマスター』。ショーにも出展が決定し、ますますヒートアップの本作を、アルカディア首脳陣はムッチリとバックアップ。今回はゲームの流れとアイドルのカスタマイズをレクチャーしよう。

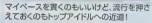
当ゲームは、キャラクターを長期間育成していくシステムで、セーブデータなどをカードに保存しながら進行していく。コツコツとスターダムへとのし上がっていこう。なお、1プレイの時間は、以下に掲載した「1日分」のスケジュールを消化する期間。スケジュールは1日だが、1回のプレイはゲーム中の1週間に相当するのだ。

アイドルマスター
■メーカー：ナムコ
■ジャンル：アイドルプロデュースゲーム
■操作方法：タッチパネル
■発売日：夏予定
■使用基板：SYSTEM246

芸能番記者:田渕健康

試験に出る! アイドルマスター進行スケジュール

MORNING

マイペースを貫くのもいいけど、流行を押さえておくのもトップアイドルへの近道!

アイドルの基本は笑顔&あいさつ。これができないと地球から追放されちゃうぞ。

朝の笑顔が一日の鍵!

ここでは、現在流行しているアイドルの傾向をチェックしたり、衣装の着替え、持ち歌の変更なども行なえる。円滑なコミュニケーションを心掛けることがマジ重要〜。

DAYTIME

LESSON & コミュニケーション

能力を上げるには各種ミニゲームで構成されたLessonを受ける必要がある。まずは地道に能力を上げて、オーディションに備えよう。

また、サイン会やミニライブ、写真撮影などアイドルライフを満喫(?)できる営業活動を通して、コミュニケーションもしていこう!

タッチパネルのミニゲームの結果で、育成効率が変化するぞ。

営業活動の最中には、プレイヤーの選択が事態を左右することも。

オーディション&TV出演!

ファンを増やして認知度を上げるためには、オーディションを突破してTV出演などを果たすことが重要! 実際のプレイでは、ほかのプレイヤーとオンライン対戦でオーディションを受けることになる。自分のカラーを効果的にアピール、審査員たちの高評価を勝ち取ろう。

出場する番組の規模に合わせて、オーディションの合格枠などは変動。

TV出演できれば、多数のファンを獲得できる! 有名番組は狭き門だ。

NIGHT

別れ際もコミュニケーション。プロデューサーなら、常に彼女の気分を前向きにしとくべし。

社長から、ファン増加数が告げられる。当然、TV出演を果たした際には大幅に増加する。

終わり良ければすべて良し?

すべてのスケジュールをこなすと、結果報告などが行なわれる。規定週以内に次ランクに上がらなければゲームオーバー。期限に注意を払ってゲームを進めよう。

持ち歌によっても、能力の向上値が変化する。伸ばしたい分野をサポートする曲を選ぼう。

能力を伸ばすにはレッスンをこなすことが基本。苦手な分野を作らないのも勝ち抜く秘訣。

アイドルのタイプは三種類!

三つのうちどの能力が一番秀でているかにより、アイドルは三つのタイプに分類される。画面右上のグラフが現在の能力値。オーディションを受ける際は、自分の得意な分野と流行が一致しているときを狙おう。

アナタはどのタイプ?

アイドルの育成方向を選べ!

ソツなくこなすか、一芸に秀でるか!? キミのアイドルはどの路線を歩む!?

一口に「アイドル」といってもいろいろな種類があるように、このゲームでのアイドルとしてのアピールポイントは「ボーカル」「ダンス」「ビジュアル」の三種類に分類される。まんべんなくこなせる「万能型アイドル」を目指すか、どれか一つの要素だけを極端に特化させた、「ピーキーなアイドル」をプロデュースするかはプレイヤー次第なのだ。

歌声を響かせてファンの心を掴むか、それとも華麗なステップで魅了するか、はたまた目の覚めるようなビジュアルイメージを持ったアイドルにするか——悩みどころだ!

アクセサリーでアクセントを!

アクセサリーは頭部、胴体、腕部、脚部の四つの部位に分かれており、各部に一つずつ、任意の組み合わせで装着することが可能だ。能力向上ボーナスが付いているものもあれば、完全にお遊び感覚のパーティーグッズ的なアクセサリーも存在しているのだ。

全体的なイメージを選択!

衣装は大きく3種類に分かれており、カテゴリー内でさらに数種類のバリエーションが存在する。どのカテゴリーを選んで着るかは、アイドルの能力値に大きく影響するので、育成の方向性と照らし合わせて選ぶことも重要。着替えるとスケジュールを少し消費するぞ。

これぞアイドルゲームの幸せ

コスチュームカスタマイズ

何かと流行りのコスチュームカスタマイズだが、アイドルマスターのカスタマイズは当代随一!

これが無きゃアイドル育成ゲームじゃないっしょ! などと息巻く大きいお友達も多いと思うが、このコスチュームセレクトは、ゲームを進める上でも大きな役割を果たしているのだ。どの衣装かによってアイドルの能力値にボーナスが着くので、方向性に合った衣装を選んであげるのが重要。もちろん、「見た目重視で選ぶであります ッ」という男気選択も歓迎だ。

衣装やアクセサリーは、ゲームを進めるに従って増えていく。最初は選択できなかった衣装なども、ファンからのプレゼントなどでどんどん増えていくのだ。

未来派志向のアナタに

COSMIC & FUNNY

普通の衣装じゃ物足りない! ヴィジュアルイメージを強烈にアピールしたいアナタにオススメなカテゴリー。どう考えてもアイロンがけができない凄まじいデザインの衣装で、見るものすべてを釘付けにしてしまおう!

個性溢れまくりの衣装が、アイドルのビジュアル能力値を大幅に向上させるのだ。

ちょっぴりオトナの

COOL & SEXY

背伸びをしたいおませなアナタには、このカテゴリーの衣装をオススメ。落ち着いた色彩とデザインの衣装が揃っており、アクセサリーとの組み合わせ次第では、非常にカッコ良くコーディネート可能。ダンスの能力が向上するぞ。

スポーティーなデザインの衣装が多いゆえか、ダンスの能力が大幅向上するボーナスが付く。

ラヴリー全開!

CUTE & GIRLY

このカテゴリーには愛らしいデザインの衣装がそろっており、王道的アイドルを極めるなら避けては通れないジャンルといえる。身に着けるとボーカル能力が向上するので、ボーカルが流行っているときには、この衣装にお着替えするのがベター。

このゲームの代名詞ともいえるデザイン。コスプレの合わせなどにもぜひオススメしたい。

サイコガン筐体公開！

COBRA THE ARCADE™

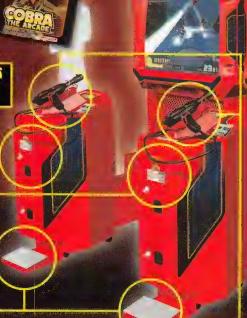
ファン待望の筐体仕様とシステムをついに公開！
不死身の男・コブラのイメージカラー「赤」色の
筐体で、君だけのスペースアドベンチャーを描け!!

COBRA THE ARCADE
■メーカー：ナムコ
■ジャンル：サイコガンシューティング
■操作方法：ガンコントローラー＋ペダル
■発売日：2005年夏予定
■使用基板：SYSTEM256+HDD

TEXT:ちくわ

宇宙一のサイコガンを手に入れろ！

カードでサイコガンが成長！

プレイのたびに手に入るポイントで、サイコガンの三つの性能を、好きなようにパワーアップさせることが可能！　君は惑星をも砕く威力と、目をつぶっても当たる命中精度のどちらを選ぶ？

アクションペダル採用！

『タイムクライシス』シリーズでおなじみの「アクションペダルシステム」によって、「隠れる」「身を乗り出して撃つ」などのガンアクションを再現！
　上写真に見られるような障害物の多いステージでは、臨場感あふれるプレイが楽しめるぞ。

【ちょっと裏話】当初、腕にはめる実物大のものなど、大型のサイコガン型コントローラーの導入も検討されたらしい。しかし、狙いやすさや重量について実験・検討を重ねた結果、サイコガンの印象を残しつつ、使いやすい現在の形に収まったとのこと。

魂で撃て！
サイコショット

引き金を引いたままガンで敵を狙うと、ロックオンすることが可能。そして……

引き金を放すとサイコショット発射！ロックオンした敵すべてを一度に倒せる！

STAGE & ENEMY

『コブラ』の原作コミックで描かれる、冒険に満ちた未来宇宙の世界。アーケード版『コブラ』では、その魅力あふれる世界観が、数々の名シーンが、そして忘れられない海賊ギルドの強敵たちが完全再現されているぞ!

原作ファンなら「ここはあのシーンの!?」と思わず手に汗を握ること間違いなし! 名場面の数々を盛り込んだ迫力のストーリー展開をお楽しみあれ!!

CRYSTAL BOWIE クリスタルボーイ

ジャンプコミックDX
カラー版「SPACE ADVENTURE COBRA」Vol.1より
©BUICHI TERASAWA/A-GIRL RIGHTS

コブラ最大の宿敵、殺し屋クリスタルボウイ! ヤツの特殊偏光ガラスの体は、サイコガンをも跳ね返す。原作通りパイソン77の鉛弾を試すしかない!?

CASINO & CITY

まばゆい輝きを放つカジノからサイバーな市街へ。街中でも、ビルの壁面ですら、ギルドは襲い来る!

ANYWHERE IN THE SPACE

ときには巨大な宇宙生物に遭遇し、ときには雪原惑星を超高速で駆ける。

広大な宇宙のいかなる場所でも、コブラが向かう場所ならば常に冒険が待つ!

CYBER WOLF & GYPSY DOG サイバーウルフ

原作では美人博士ユートピアを付け狙ったジプシードックが、ゲーム中ではカジノの中で出現! サイバーウルフとともに、執拗な攻撃を展開する!!

ジャンプコミックDX
カラー版「SPACE ADVENTURE COBRA」Vol.1より
©BUICHI TERASAWA/A-GIRL RIGHTS

THE EXECUTIONER ジ・エクスキューショナー

超強化されたサイボーグである二人の美女。原作と同じく、死刑執行人として登場、得意の格闘術を振るう! 夜のデートのお相手としては、ちょっと手に余る相手になるか!?

2月、AOUショーで また会おう!

2月19日に幕張メッセで開催されるAOUショーに、『コブラ』が実機出展予定! ナムコ久々のガンシューとしても注目が集まる本作を、一足先に体験できるぞ。この機会……逃すようでは、おっちょこちょいの三枚目だ!!

金剛 脱衣門

脱衣門とは

「脱衣門」とは、己の中の小宇宙(コスモ)を見つめたときに「脱衣惑星」の存在を確認できた者が集う、脱衣ゲーの修行場である。つまり、このページを読んでいる者すべてに、入山の資格があるのである。

対戦ホットギミック ミックスパーティー

■メーカー	クロスノーツ彩京/タイトー
■ジャンル	麻雀
■操作方法	麻雀コンパネ
■発売日	2005年1月(稼働中)
■使用基板	TAITO Type X

オシオキ麻雀再び

かわいい女の子たちとの麻雀勝負……勝てばオシオキできるのがホットギミックシリーズだ。本作は、過去の4作品を一つにまとめたものだ!

だが、むしろ重要なのは、Type X基板の大容量にモノをいわせて全画像のリサイズを行なっただけでなく、高解像度表示にも対応させることにより、「以前の作品よりも、より鮮明なHイラストが拝める」というところだ!

まずはタイトルを選択しよう。本気で考えるとタイムオーバー必至。直感で決めろ!

俺はI(愛)ボタンを連打。H(エッチ)もいいが、G(●慰)は止めておけ。

これで大丈夫! 初めてのホットギミック選び♥

START

オシオキという言葉に何の感慨も無い。

YES / NO

やっぱり男女交際は文通から始めたい。

YES / NO

ウソをつくな!! 始めからやりなおせ!!

けしからん! 脱衣門を愚弄しておるのか!? この痴れ者め!! 礼節をわきまえよ! じゃなくて、性に目覚めて出直してこい!!!

子供のころ、好きな異性をいじめていた。

YES / NO

まずは乳房より手を握りたい。

YES / NO

HOW TO~ものの記事は必ず読む。

YES / NO

何をするにも慎重なキミは、第一作である「対戦ホットギミック」から始めてみよう。千里の道も一歩からというじゃないか。

あなたにとって愛のムチって必要?

YES / NO

いろいろな人のエッチな絵が見たい!!

YES / NO

エロ画像より、エロ本の方が好き。

YES / NO

ちょっと勇気が足りないキミは、有名な漫画家たちのエッチなイラストを楽しめる「快楽天」がオススメ! マジうまいッス!

電脳世界に魅入られているアナタ、ぜひその道を究めて電脳世界の総帥となれ! 「デジタルサーフィン」にLet's ダイヴ!

……良い目をしておる。ムゥ……もうキミは卒業間近なのだろう。卒業試験として「フォーエバー」を全キャラ制覇しなさい!

いい加減にしなさい!! 基板ごと買え!!

おぬしは相当のひねくれ者か? これは基板を買って、思う存分オシオキせんとな? その金が無ければスタートに戻れい!!

ミックスパーティー?

脱衣門でもミックスパーティー。当コーナーから生まれた数々の門人たちだが、最近はタイトルの少なさゆえに出番待ちの毎日。ゲームメーカーさん新しい脱衣ゲームをプリーズ!!

裏脱衣門

『ホットギミック』シリーズは基本的にクイタン、後付けが有効なアリアリ麻雀だ。オシオキしたければどんどんアガろう。イカサマアイテムも各種そろっているので、気軽に楽しめるぞ。また、クロスノーツのホームページでは、各タイトルの解説やキャラクター紹介が掲載されているので、興味を持った人はぜひアクセスしてほしい。【http://www.x-nauts.com/】

脱衣門オススメギャルズご紹介♥

右ページのフローチャートで遊ぶ作品を決めたら、今度はどのキャラクターにオシオキしたいかを考えよう。脱衣門の門徒からそれぞれのオススメキャラをピックアップしたので、参考にするがいい！

▼オジャギ(旧ポール小沢)オススメ ▼ラオウオススメ ▼桃杏和尚オススメ ▼馬粗小僧オススメ ▼タイトル

やっぱりゲームキャラを忘れちゃいけねぇな。勝気な表情がクールだが、こっちもクールにオシオキだぜ。

目隠し・監禁・拘束はたまりませんなー！　勝手にミサミサちゃんとか呼んじゃったりして、うへへ♥

自信満々の表情とブロンドがたまらんの。きれいなワキもグッドじゃ。若いモンには分からんが。

お堅い職業の代表選手、婦人警官！だらしないボクを逮捕してNE！　でもオシオキはする一択で。

記念すべき、シリーズ第一作。イラストレーターに司淳氏を起用。服を脱がすだけでなく「オシオキ」が大人気に。

ほかの娘らと比べると無難なセレクト……に見えるか？　甘いな、小麦色の肌に水着の跡……これだよ。

帽子＋めがね＋ボディペイント！ぜひこのマンガを熟読したいもんですな！　震えるぜ!!

いわずもがな。一番のポイントは大きさじゃ！　オトコというものは大きさを気にしてしまうからの……。

美しい黒髪、絹のような白いハダに黒い下着！　このモノトーンの美しさは垂涎ものだNE!!

漫画雑誌「快楽天」とタイアップした作品。同誌の誌面を飾る人気作家が多数執筆しており、話題を呼んだ。

こりゃ、今後の展開が楽しみな図だな。人それぞれの未来があるってこと……俺は知ってるぜ。

ガングロもやはり憧れの一つ。電脳世界に身を置く自分としては、届かぬ花の一つでございますな。

……透けておる。透けておるんじゃよ！　何でもスケスケにできるなら、寿命が半分になってもええ。

デジタルはいい！　打ちひしがれたらこの娘に癒されるのが休日の正しい在り方かNA!?

こちらも著名なイラストレーター・漫画家が参加している。故アーケード誌のマスコットキャラも登場していた。

白衣＋黒いレースの下着……何も言うことは無い。本当に大事なもんは、心の奥に秘めてりゃいいのさ。

ブロンド先生の授業中にアクシデント……こんなシチュエーション、この世界でしか味わえん！

ホットギミックの王道ともいえる、肉感的なオナゴだの。セレブな感じは最近の流行でもあるの。

猫は思うように扱えないね。女の子も一緒だね。そんなコをにゃんにゃんしちゃうNE!!

再びメインイラストレータとして司淳氏が参加。舞台は20代女性のみ通う学校という、非現実的なパラダイス。

ラオウ&オジャギの 桃色らぶぞでい

オジャギ　おう。じゃあ裸王の思い出から聞こうか。

オジャギ　ショボ！　俺なんか、ランドセル背負いながら、リーのみ連発の青春だったぜ。

オジャギ　まぁ、ホットギミックをプレイしているときのオレは、間違い無く王様だな。

オジャギ　お前はとっくに王様じゃん？　裸のだけど。

オジャギ　まぁ、オレは女の子にしていいこと、悪いこと、喜ばれること、嫌がられること……すべてホットギミックから教わったからな。まぁ、おまえもガムバレよ！

オジャギ　つ、捕まるなよ？

裏 脱衣門　かつては一枚の基板で1タイトルしか遊べなかったのに、こうして4タイトルも収録されているのを見ると、すごい時代になったもんだと感慨深いものがありますな。今後は、大容量のデータをはじめとするスペックを活かして、画期的な脱衣ゲームが発売されることを切に願う今日このごろです。

What is "TEЯRA"!?

BEMANIシリーズ全般で精力的に活躍するNAOKIと、作曲・アレンジから作詞・ボーカルまでこなす女性アーティストのjunが結成したユニット、TEЯRA。"DoLL"でその人気は不動のものとなった。まだ実像は謎に包まれた部分が多いTEЯRAが、満を持して本誌初登場だ！

衝突したからこそやってこれた

――まずはTEЯRA結成の経緯からお聞かせください。

jun たまたま一緒に仕事をする機会がありまして、その時に初めてお会いしたんです。それで、出会うや否や「明日、デモを2、3曲持ってこい」って言われて次の日に持って行ったのが、多分始まりですよね？

NAOKI そうですね、junの場合は曲も歌詞もアレンジも自分の手で創っているということを聞いていたので、それだったら一度曲を聞きたいなと。貰ったデモを聞いてみると、僕の楽曲とは違った、メジャー感のあるポップ要素を持っているんじゃないかということで、「何かやってみいひんか？」となったんです。ちょうど『DDR MAX2』の時期で、そこで作ってもらったのが"ever snow"と"Sweet Sweet ♥ Magic"の2曲ですね。それがきっかけで、その後junの創る音楽から何らか自分自身にインスパイアされるものがあると思い、ユニット結成に至ったわけです。

jun 「オレとユニット組まへんか？」って言われたんです。でもその時はギャグだと思っていたので、私も軽く「いいですよ」なんて答えてしまいました（笑）。

――[illegible]それぞれの人物像は？

NAOKI junはすごくセンシティブな感じですね。クリエイターって2種類のタイプがいると思うんです。一つは「どんとこいや！コレがオレだ！」みたいな主張のはっきりした動的の人と、もう一方は芸術肌ですごくナイーブな静的な人。彼女はどっちかっていうと後者のタイプだと思います。自分の世界を持っていて気難しいところがあり、制作過中ではよくぶつかってます（苦笑）。

jun NAOKIさんは大別すると、やっぱりプロデューサーだと思います。私と全く別の視野を持っていて、考え方を聞く度に、なるほど～っていつも思います。ただ困ることは、気分の浮き沈み[illegible]盛り上がっているときはあり得ないくらい褒める[illegible]下がっているときは「そこまで言わなくても[illegible]

NAOKI "1/[illegible]"は[illegible]ですよ。[illegible]いますからね。[illegible]

――[illegible]その時[illegible]たよ（笑）。

NAOKI [illegible]僕もいろいろやってましたけど、最大ですよね。でも、それ[illegible]やってこれた理由の一つでもあるんですよね。ぶつか[illegible]いていると思いたいです。

――でもぶつからな[illegible]ユニットを組む[illegible]

NAOKI あ、そう言われて今、何か納得できましたよ（笑）。

jun 私もちょっと光が見えました（笑）。

みんなで参加!! BEMANIシリーズ総合支援コーナー!!!

BEAT RAIZING

beatmaniaIIDX＋GUITARFREAKS & drummania ＋ pop'n music

詞はTĔЯRAの個性の一つ!

――楽曲制作時はお互いに曲を持ち寄って話し合うのでしょうか?

NAOKI ほぼ交替で曲を作っているんですよ。最初に出した"STARS★★★"はオレで、次はじゃあjunで、その次オレ、その次jun……と交互にやってきているんです。

jun そうですね。"ULTiMATE"だけ二人で作曲してますけど。

NAOKI "夢幻ノ光"はjunの曲、"ESCAPE TO THE SKY★彡"は僕の曲……っていう感じです。

[illegible]人気投票をしていて、[illegible]るんですよ。

[illegible]え一、そうなんですか!? すごいですね! ……って何だ[illegible](笑)。

NAOKI "DoLL"を作るときは、TĔЯRAをⅡDXでやってみたいと[illegible]んですよ。進出するに当たってはセンセーショナルな[illegible]。「[illegible]」っていう感じで、ありがたいことにGOLIさんがすごく気に入ってくれたんですよ。

jun そうなんですよ。[illegible]

jun 私の詞は日常生活の中で不意に浮かんでくるのではなく[illegible]詞を書くモードに[illegible]。[illegible]"DoLL"[illegible]

NAOKI BEMANI[illegible]でもjunは[illegible]いるつもりなんですけど、中でも歌詞はかなり上位に来ると思ってるんですよね。TĔЯRAの[illegible]はどこにあるか[illegible]と聞かれたら、"それは歌詞かもしれない"と言って良いのではないかなと思っています。

jun 歌詞について[illegible]からメールを頂くことがすごく多いので、そうかもしれません。[illegible]を書いてくださる方も多くて。

NAOKI 人間にとって[illegible]よね、言葉は。だから言葉の集合体である歌詞を大事にしてるんですよね。"WE ARE"の制作当時、口癖のように「We are TĔЯRA」って言ってたんです。[illegible]のはロシア語で「地球」という意味があり、[illegible]こに人が居て育んでいるわけですよね。何かそういう大きな意味合いを込めた曲を……と思い、"WE ARE"を作ったんです。

どんなジャンルでもTĔЯRAでありたい

[illegible]
[illegible]するコンセプト」は[illegible]

NAOKI 僕の場合は自分がメンバーである、というのが[illegible]いです。メンバーである[illegible]、最近は特に[illegible]全力を出す思いで取り組んでます(笑)。

jun どんなジャンルの音楽をやってもTĔЯRAでありたい。聞く人にとっても、「あ、TĔЯRAらしいね」と思ってもらえる、そういう存在でありたいです。

NAOKI それで掲げたのが「HYPER J-POP」だったんですよ。自分らは常にHYPER J-POP。すべてを包括するというか……つまりHYPERやな。あとは、常にポップでありたいと思っています。ポップってスゴく大きい言葉やし、実現することが超難しいことだと思うんですよ。「一部の[illegible]」っていう作り方をあえてカットして、常に万人のことを考えて愛されるものを創り、結果的に愛されるまでの道程は、正直神経が擦り減ること多々なんですが、ポップであり続けたい思いが半端でなく本気なので、常にその宿命に向き合っています。

――待望の1stアルバム「REVOLUTIΦN」[illegible]収録される新曲に関してはどうなるのでしょうか?

NAOKI ゲーム中では表現できなかったものをやりたいと思っています。「TĔЯRAって本当はこういうものなんですよ」とインフォメーションできる内容で、これぞTĔЯRA、ここから始まるTĔЯRAっていう感じでいきたいですね。

TĔЯRA DISCOGRAPHY

ジャンル	タイトル	(収録作品)
[illegible]	STARS★★★	[illegible]
ハイパー J-ポップ2	North Wind	(pop'n music 9)
ハイパー J-ポップ3	1/6billionth	(ee'MALL)
ハイパー J-ロック	Brave!	(ee'MALL 2nd avenue)
HYPER J-POP FOUR	DoLL	(beatmaniaⅡDX 10th style)
[illegible]	一激の[illegible](HYPER J-EURO MIX)	(beatmaniaⅡDX 10th style)
	WE ARE	(GUITARFREAKS 11th MIX & drummania 10thMIX)
HYPER J-POP FIVE	ULTiMATE	(beatmaniaⅡDX RED)
―	[illegible]なる鐘が、[illegible]り響く街	(クリスマスキャンペ[illegible])
[illegible]スク	夢幻ノ光	(pop'n music 12)
―	ESCAPE TO THE SKY★彡	[illegible]

――新作[illegible]に収録される"ESCAPE TO THE SKY★彡"はどんな仕上がりですか?

NAOKI この曲は僕が作りました。あれは自分の中ではスマッシュヒットだったんですよ。この曲でTĔЯRAはロックやっても[illegible]僕が好んで聴く[illegible]って自分がツクってくる曲はどっぷりロックなんで。

jun 歌詞はかなり反骨精神バリバリっていうか、「ここまで書いちゃっていいですかね?」って、確認したくらいのフレーズもあったりして……ただそれもその時の精神状態がそうだったんですよ、きっと(笑)。

NAOKI でもそのどれもが結局TĔЯRAなんですよ。なのでこのアルバムをフックにして、これからはBEMANIには関係無い曲、TV番組のタイアップ曲とか、さまざまなメディアに出てやっていきたいと思っています。完全新曲のオンライン配信などもやってみたいですね。そうした活動[illegible]BEMANIに持って帰ってきたいんですよ。僕は保守派では無く、[illegible]REVOLUTION派なので(笑)。

――アルバムの中で特に思い入れの強い曲はありますか?

jun 私は"ever snow"ですね。いろいろな意味で[illegible]ングポイントとなった曲ですから。相当な気合いが入ってます。

NAOKI まあ全曲……なんですけど、その中でもやっぱTĔЯRAとしての原点であった"STARS★★★"と、[illegible]に自分を[illegible]っぷちに置いといてどこまでやれるんだろうと確かめた"夢幻ノ光"ですね。この2曲は、何はともあれTĔЯRAの始まりと今を映している曲であるから、やっぱり思い入れはあるかな〜。

――では最後に、読者の皆さんへのメッセージをお願いします。

jun アルバムは何回聴いても飽きないものに仕上がると思います。既存の曲もさらに昇華させて、音楽CDとして十分に楽しめる出来にしていくので、ぜひ皆さんに聴いていただけたらと思います。よろしくお願いします!

NAOKI We are TĔЯRA!
「REVOLUTIΦN」を引っさげて2005年を走っていきます。

NAOKI
BEMANIシリーズすべてで活躍している大人気コンポーザー。DDRシリーズのサウンドディレクター/コンポーザーぶりはあまりにも有名。ソロ、BeForU・星野奏子のプロデュース、TĔЯRAと、その活動は多岐にわたる。

jun
幼少時から音楽を学び、音大も出ている本格派。作詞・作曲・ボーカル・アレンジなどすべてをこなす希少な女性アーティストだ。BEMANIシリーズ初参加は「DDR MAX2」の"ever snow"と"Sweet Sweet ♥ Magic"。

実物大！GOLI氏描き下ろし『IIDX RED』サントラジャケットイラスト公開！

GOLI'S Comment

ご無沙汰。今日だって GOLI です。
今回は「RED」だったので赤くしようと考えていたら、前回の「10th」で赤使っていたことを思い出し、激沈。そんなわけで「白にポイント赤」になりました。
HEJ 先生と一緒に白に染まりました。
名曲ぞろいの「RED」サウンド。買って損無し重版完成。初回は各デザイナー描きおろし多数のミニカレンダー付き。

古川"good-cool"竜也のグッとくるはなし

第七回

大変冷え込む日が続いておりますが、皆さん風邪などひいていないでしょうか？　寒いときはカイロを腰に当てておくと体中の血液が暖まるので、とても効率よく幸せになれます！　また、頭痛がひどいときは頸動脈に冷たいものを当てて脳に行く血液を冷やすと、血管が収縮して神経に触りづらくなるので、こちらも効率よく幸せになれます！

……そんな事はどうでもよくて、バレンタイン・デーのお話です♪　バレンタイン・デーの起源はローマにあります。英語表記だと「Saint Valentine's Day」で、3世紀に実在したキリスト教司祭「聖バレンチノ」という人の日なのです。

当時のローマ皇帝は、兵士が家族を持ち、守るものができると戦闘意欲が希薄になるという理由から、彼らの結婚を禁止していました。そんな状況下でバレンチノ司祭は、こっそりと兵士たちを結婚させていたのです。これがローマ皇帝の知るところとなり、バレンチノ司祭は投獄されました。しかし獄中においても彼は臆することなく看守たちに神の愛を語り続け、ついには二七〇年の2月14日に処刑されてしまったのです。このことから、後にバレンチノ司祭は「愛の守護神」とされるようになり、次第に2月14日には男性が自分の好きな女性に、愛の気持ちを綴った手紙を送る習わしになって行ったそうです。

最も古い手紙は、一五世紀初めにロンドンで捕らえられていたフランスの詩人が妻にあてて書いたもので、大英博物館に保管されています。とすれば、バレンタイン・デーは男性から女性に贈り物をするのが本来の正しい姿ですよね？　女性から男性にチョコレートをあげるのは、日本だけの特殊な文化です。

僕は昔からあまりこの日に恵まれた覚えがありませんが、「T-Bone」というユニットで最近一緒に活動している、ベーシストのBackyは別の意味で違いました。彼は激しく男前なので、特に中・高生時代は僕のようなギリチョコ・コレクターではなく、マジチョコ・コレクターだったみたいなのです。みんな、ここぞとばかりにBackyにアタックしてきたに違いありません。

しかし元々根がシャイで、女子と話すことすら苦手だった彼は、それがとても照れくさいやら恥ずかしいやらで、バレンタイン・デーはとことん隠れて過ごしたというのです。当然彼の姿がどこにも見当たらないので、家に「ピンポ～ン♪」と女の子がチョコを持って現れたりするわけですが、お母さんに「出ないで！」と頼む始末。なんてうらやましい＆もったいない！　でも今はさすがにそんなことないよなぁ……（笑）。僕も、男を磨くために日々精進したいと思います！

古川"good-cool"竜也さんに、コラムのご感想やご意見、励ましのお便りを募集しています。
あて先は〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10　みかみビル
（株）エンターブレイン　アルカディア編集部　「グッっとくる話」係まで

古川竜也とBackyのマルチユニット「T-Bone」CDリリース情報！
T-Bone 1st シングル「I'll be there」　1.31リリース　¥1260（tax in）
T-Bone出演のインターネット番組「またたび」のエンディング曲「I'll be there」を含む3曲とカラオケ3曲の計6曲を収録。　※この商品は、同番組ホームページよりの通信販売限定となります。
詳しくは http://matatabi.tv/ へアクセスしてください。

フェイバリットナンバーズGd

☆"ヒマワリ"無敵時代が続く！

今回も圧倒的な人気で首位を獲得し、連覇記録を伸ばし続ける"ヒマワリ"。"We Are"とあさき曲の上位入賞も既に安定した感がある。今回初登場5位の"こたつとみかん"は、季節からの人気急上昇……かどうかは、次回の集計で分かるはず！

順位	曲名	アーティスト	ポイント
1st	ヒマワリ	RIYU from BeForU	【303.3pts.】
2nd	月光蝶	あさき	[illegible]
3rd	WE ARE	TËRRA	【73.8pts.】
3rd	こたつとみかん	ピンクカプセル	【73.8pts.】
5th	Timepiece phaseII	佐々木博史	【49.2pts.】
6th	三味線ロック	[illegible]	【41.0pts.】
7th	赤い鈴	あさき	【32.8pts.】
8th	CHOCOLATE PHILOSOPHY	常盤ゆう	【24.6pts.】
8th	DEPARTURE	AKINO LEE	【24.6pts.】
10th	Dragon Blade	Kozo Nakamura	【20.2pts.】
11th	Funky sonic World	Des-ROW feat. SHIGE	【17.9pts.】
11th	Infinite	PARALLEL FLOATERS	【17.9pts.】
11th	jet coaster☆girl	TOMOSUKE feat. Three Berry Ice Cream	【17.9pts.】
14th	LET ME BELIEVE	Brenda Vaughn	【16.2pts.】
14th	☆shining☆	[illegible]	【16.2pts.】

フェイバリットナンバーズ IIDX

☆予想外の急浮上、新曲強し!!

前回3位の"RED ZONE"が、2位以下に大差をつけて首位に急浮上！ 譜面も面白いと評判の『IIDX RED』新曲が次々と上位に浮上しているが、その中でも"RED ZONE"はとりわけ広い層に人気がある模様。このまま首位を独走するのか!?

順位	曲名	アーティスト	ポイント
1st	RED ZONE	Tatsh & NAOKI	【260.5pts.】
2nd	DoLL	TËRRA	【139.5pts.】
3rd	AA	D.J.Amuro	【65.1pts.】
4th	Les filles balancent	Orange Lounge	【51.2pts.】
5th	雪月花	Ryu☆	[illegible]
6th	SPEEDY CAT	T&Co.	[illegible]
6th	Daisuke	T&Co.	[illegible]
7th	gigadelic	teranoid feat. MC Natsack	[illegible]
7th	ピアノ協奏曲第1番"蠍火"	virkato	[illegible]
10th	HORIZON	LIA	【23.3pts.】
10th	KI・SE・KI(IIDX RED EDIT)	BeForU	【23.3pts.】
12th	LOVE♥SHINE	小坂りゆ	【18.6pts.】
13th	Colors(radio edit)	dj TAKA	[illegible]
13th	D.A.N.C.E.!	DJ Yoshitaka feat. [illegible]	[illegible]

フェイバリットキャラクターズ IIDX

☆ツガル人気、ついに最高潮へ！

登場初期から根強い人気を集めていたツガルが、ついに首位を獲得！ 家庭用『8th style』でメインビジュアルやエントリーカードにフィーチャーされたことが追い風となったか？ しかし2位以下との票差はほんのわずか。今後の展開やいかに？

順位	キャラクター	ポイント
1st	ツガル	【122.0pts.】
2nd	セリカ	【117.1pts.】
2nd	[illegible]	【117.1pts.】
4th	[illegible]	【112.2pts.】
5th	リリス	【87.8pts.】
6th	エリカ	【63.4pts.】
6th	エレキ	【63.4pts.】
6th	[illegible]	【63.4pts.】
9th	[illegible]	【48.8pts.】
10th	セム	【29.3pts.】
10th	ニクス	【29.3pts.】
12th	トラン	【19.5pts.】
13th	"gigadelic"の少年	[illegible]
13th	ナイア	[illegible]
13th	サイレン	[illegible]

FAVORITE Numbers

Gd 1st

ヒマワリ／RIYU from BeForU 【303.3pts.】

[illegible]いい曲で好きです！（北海道 [illegible]さん）／やっぱRIYUさんの代表曲でしょ！（千葉県 2Pカゴメ超萌え命君）／2005年も、この曲でたたきまくります！（福島県 TAKEHARU君）

IIDX 1st

RED ZONE／Tatsh & NAOKI 【260.5pts.】

[illegible]も最高です！（兵庫県 ARGO君）／[illegible]が良すぎ！（埼玉県 町田二択君）／『IIDX RED』の代表曲といっても良いのでは？（広島県 [illegible]さん）／TatshとNAOKIが組むと、スゴイんですね！（[illegible] ist君）

FAVORITE characters IIDX

1st ツガル

【122.0pts.】

[illegible]（東京都 [illegible]さん）／一番初めに好きになりました。今でも一番！（兵庫県 [illegible]さん）／めんこいです～。（埼玉県 HG君）／めっちゃかわいいです!! 妹に欲しいぃぃ！（広島県 CREAさん）／かわいくカッコイイ！（大阪府 TRANCER君）

INFORMATION from BEAT RAIZING

New Release

beatmaniaIIDX 11 IIDX RED ORIGINAL SOUNDTRACK

コナミメディア／KOLA-092～3
2.2 on sale
¥3,500(tax in)

REVOLUTIΦN／TËRRA

コナミスタイル
2.25 on sale
¥3,150(tax in)

※コナミスタイルでの通販でのみ購入できます。
http://konamistyle.jp/

フェイバリットナンバーズ&キャラクターズ投票募集中！

集計のたびに怒涛の変動で、集計担当者でさえも毎回驚かされるばかりのフェイバリットナンバーズ&キャラクターズ。あなたの1票が、僅差を崩してまた新しい流れを作りだすきっかけになるかも？ ぜひご投票をお願いします！

フェイバリットナンバーズIIDXでは、"RED ZONE"の大躍進により、激動時代到来の予感！ 同じ『IIDX RED』の新曲がこれに続いて首位へと躍り出るのか、半年以上の首位独走記録を持つ"DoLL"が粘りを見せるのでしょうか？ また、キャラクターズの方もツガルが首位を獲得したことからも分かるように、今や新旧を問わずどのキャラクターも首位を狙える時代！ そしてフェイバリットナンバーズGdでは、"ヒマワリ"の人気がもはや不動の状態。しかし新作ギタドラVが稼動開始となれば、この安定してきた順位にも大変動が起こることは間違い無し！ ぜひあなたも票を投じることで、このコーナーへ参加してみてください！

なお、投票には必ず巻末の本誌アンケートハガキの自由欄を使ってください。1枚のアンケートハガキで複数の部門、複数の対象（最多で1～3位まで）へ投票してくださるのも大歓迎！ 投票コメントや「ビート・レイジング」で取り上げてほしいアーティスト、ご意見ご感想などもぜひ書き添えてください。

今月も投票してくれた方の中から抽選で、コンポーザー直筆サイン入りの『IIDX RED』エントリーカードを、それぞれ1名の方に抽選でプレゼント！

歴史を作る1票を、お待ちしています！

NAOKI、jun、virkato、D-crew、そしてOrange Lounge各氏のサイン入り『IIDX RED』エントリーカードをプレゼント!!!

原稿料次第でなんでもやってのける命知らず、
洋ゲー野郎Aチーム!!!!
2005年3月……
スーパーカーが止まらない!
よう!お待ちどう!
ちょっ速なヤツ、
入ったぜ!
THE FAST AND THE FURIOUS™
TRICK!
TRICK!
こいつは並のドライブゲームと違って、「ブッとんで速い」「バリバリ片輪走行」「ブレーキなんていらないじゃない」、の3Bを信条にしているんだぜ。ニトロブーストでビルに大穴を開けてショートカット、縦回転で空中をカッ飛べば、開始5秒でドライバーズ・ハイってやつさ。フレッホウ!
The Fast And The Furious
■メーカー：RAW THRILLS／タイトー
■ジャンル：ドライブゲーム
■操作方法：ハンドル+アクセル+ブレーキ+ギア
■発 売 日：2005年3月予定
■使用基板：——
©TAITO CORP 2004
©UNIVERSAL
原作紹介
本作は映画『ワイルド・スピード』、『ワイルド・スピード×2』を土台として作られたゲーム。
ストリート、潜入捜査のために裏レースに出場する、というストーリーは基本的にどうでもよい感じ。ドッカンドッカンクラッシュするスーパーカーが見所なのだ。
認証システム
あんた磁気カードなんかでプレイデータを記録してんの？ ワイルドダサいぜ！ 俺たちの天使『ワイルドスピード』では獲得賞金などのプレイデータを筐体に保存するというオーバーテクノロジーが使われているぜよ！ コンパネの認証コード入力キーでプレイごとに最大10桁のコードを入力すれば、続きが楽しめるって寸法さメーン。

俺たちは、道理（洋ゲー）の通らぬ世の中にあえて挑戦する！

Go a head! MISSION

九つのミッションの中から、好きなものを選んでプレイして、全部クリアすると最終ミッションのロックが外れるの。一度クリアしたミッションを何度も選択して、ストレス解消＆得点稼ぎ可能という傭兵心をくすぐる仕様にもなってるわ。

Gung-Ho!! WEAPONS

特定のドラム缶などに隠された武器は七種類。マシンガンやショットガンのほか、RPG、フリースビームに火炎放射器なんて戦場さながらね。あともうひとつ、更に強烈なのがあったわ。スタートボタンでボムとして使える衛星がオススメよ。

It's a show time!!! BONUS GAME

規定数以上のドラム缶や雑誌、窓ガラスを壊すなどミッションに応じた条件を満たすと、いきなり隠しステージにブッ飛ばされるわ！ ゲーム開始前のニュース番組をよく見ると、条件のヒントが英語で流れてるわ（読めねーよ！）。

火星で戦ってきたアタシにかかりゃ急所狙って一発昇天！

火星での戦いを生き抜いたアタシにとっちゃ、テロリストなんざ[illegible]よ。[illegible]部位を撃ち分けして、色んなアクションでのたうちまわらせてやるわ。一人に[illegible]弾丸でコンボを稼ぐのも一興ってところかしら。1Pと2Pの銃を、ひとりで使う「ジャスティスモード」だとさらにカイカンよ！ ああ、傭兵時代を思い出すわ。ほかにも、[illegible]

画像取り込み PARADISE！

味わい深いアクション フリーズビーム!!

傭兵時代にも手にした、敵を凍らせるフリーズビームね。これで撃った敵は、撃った瞬間のモーションで固まるの。あのころも氷のオブジェを、よく造ったものだわ。懐かしいわね。

TARGET: Force

38インチブラウン管の中に戦場があった、実写取り込みガンシューティング、その名も「ターゲットフォース」。人を人とも思わない残虐無慈悲なテロリストどもに、正義という名の弾丸をブチ込んでやれ！

ゲームタイトルゲームタイトル
- ■メーカー：RAW THRILLS／タイトー
- ■ジャンル：ガンシューティング
- ■操作方法：ガンコントローラー
- ■発 売 日：2005年3月予定
- ■使用基板：―

主に仕える魔獣マンティコア！

緋色の竜王、現世に現る！

2004年最もイカしたカオスブレイカー(イカブレ)大賞、佐々木ヴリトラの登場だ！

Chaos Breaker カオスブレイカー

©TAITO CORP.2004

読者からの熱い期待に応えて、ついにあの佐々木ヴリトラが誌面に登場！彼のイカした戦術に漢を学べ！

カオスブレイカー
■メーカー：タイトー
■ジャンル：対戦格闘
■操作方法：8方向+4ボタン
■発売日：12月中旬(稼働中)
■使用基板：TAITO Type X

CPU戦で乱入してくる魔獣。サソリのような尾での串刺し攻撃が痛い。

女王ティーラ(だれ？)が呼び出した名も無き王。闇のブレスが強烈だ！

何も俺は最初からイカブレだったわけじゃねえ。対戦仲間、そして『カオブレ』を対戦台で置いてる地元のゲーセンには本当に感謝してやる。

さて、俺がイカブレな理由は三つある。アルカデを読むこと、ヴリトラを使うこと、そして支援コンボを使うことかなーっ？　分かったか！

支援コンボがヴリトラさんの日課。喫茶店でヒントがよく思い浮かぶそうだ。

ヴリトラさんから学ぶ 支援コンボのすすめ

ボタン同時押しで待機中の味方を画面に呼び出して攻撃させる支援攻撃。支援攻撃の効果中に通常技を当ててつなげるのが支援コンボだ。

支援コンボの中には、ヒット中に相手を拘束する性質があるものが多い。まずはヒット数の多い支援攻撃を探すのがコンボ発見の始まりとなる。

ヴリトラさんの支援コンボは、通常技を当てて支援攻撃を発動。相手が行動不能のところを、移動必殺技で追い打ち、という感じ。

コンボとして呼び出すタイミングは自分が画面端付近で、通常攻撃を当て、やや遅らせてから呼び出すと[illegible]

支援攻撃コンボの条件
- ●突進力がある。
- ●ヒット数が多い。
- ●当てても距離が離れない。

イカブレ見参!!!

イカブレの背負うもの

数億回にも及ぶ『カオブレ』大会に優勝し、イカブレの称号を手にした男、佐々木ヴリトラ。「イカブレ」は流行語にもノミネートされた。

ヴリトラさんが選ぶ 流行の支援攻撃

ヴリトラだ。仲間を選んで信じる事！　と、言いたいところだが、利用するのは重要だ。ここでは各キャラクターの支援攻撃の性質、そしてコンボに組み込みやすいものを教えてやらんでもない。

飛び道具系

相手の行動を制限するか、初段が突進する者を使ってコンボにするかだな。この選択の良いところは、相手に避けられにくいという点だ。攻めが単調になったときにこいつらを呼んでるぜ！

突進系

コイツらは画面端から相手に向かって突っ込んでいくアグレッシブな連中ばかりだ。自分の間合い以外でも不意をついて呼んでみるといい。敵の空高く吹き飛んでいく姿が目に浮かぶぜ！

移動投げ、特殊系

相手に攻撃しつつ投げに移行する移動投げ、対戦相手の現在地点に出現する特殊系などは千差万別だ。コンボとして使いやすいものが多いので、自分に合った相棒を探してみるといい。

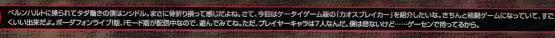
カースヘッド、マーラ、ゴブリンなどが特殊支援タイプ。ゴブリンは上空から落ちてくるぞ。

サンドラ、トロル、ラムダ、ドルガン、オークなどがこのタイプ。仲間と一緒に突進だ！

イヴェッタ、フィーナ、バルガン、あたりが代表格。突進から飛び道具を打つものもあるぞ！

みんなからのお便り待ってます！

ベルンハルトに操られてタダ働きの僕はンシドル。まさに骨折り損って感じだよね。さて、今回はケータイゲーム版の「カオスブレイカー」を紹介したいな。きちんと格闘ゲームになっていて、すごくいい出来だよ。ボーダフォンライブ!版、iモード版が配信中なので、遊んでみてね。ただ、プレイヤーキャラは7人なんだ。僕は居ないけど……ゲーセンで待ってるから。

稼動直前！ 新着『ハリプロ』情報！

プレイヤーが育てたデータを保存できる、というのはアーケード野球ゲーム初の試み！ 君も『ハリキリオンラインプロ野球（以下、ハリプロ）』で、全国一強いプロ野球チームの育成を目指そう!!

ハリキリオンラインプロ野球
■メーカー：タイトー
■ジャンル：オンライン野球シミュレーション
■操作方法：タッチパネル
■発売日：2005年3月予定
■使用基板：TAITO Type X
 Text：福田[illegible]

これがプロ野球監督へのパスカードだ！

これが『ハリプロ』のエントリーカード。君の育成するチームデータはここに保存するのだ！

『ハリプロ』の流れ

試合中だけではなく、ゲーム全体の流れを知ってこそ名監督。ここでは、練習および試合開始までのプロセスをハリキッて紹介したい。

①プレイヤー登録でハリキリ！

初めてエントリーカードを使用するときは、使用都道府県、プレイヤーネーム、出身地、監督タイプを決定するプレイヤー登録画面となる。また、初回時には最大三人までトレードができるので、プレイヤー登録をする前にトレード要員を決めておくといいだろう。

②モードセレクトでハリキリ！

ゲームエントリーでは、最初に試合（2コイン）か練習（1コイン）のどちらかを選択する。練習は完全に一人用の、育成専用モードだ。

試合のモードは、ネットワークを介して全国のプレイヤーと対戦する「全国[illegible]」、[illegible]機のプレイヤーと対戦する「店内対戦」[illegible]、イベントに参加する「イベント対戦」がある。オンライン対戦では、対戦相手が見つかるまではCPU戦となるぞ。

③試合でハリキリ！

[illegible]

試合はリアルタイムで進行！

シミュレーションゲームなので、基本的に試合は攻撃も守備もオートで進行。野球ゲームが苦手な人も安心だ！ 一打席5秒ほどなので、サクサクと試合は進むぞ。

代打など、選手交代に必要な持ち時間は1試合通じて30秒。これが無くなると、選手交代不能になる。

山場で魅せる監督魂！

試合中に三回、パフォーマンスモードという拡大場面に切り替わる。ここでは、一球ごとに細かな指示を選手に出すことができる。

画面下の指示ボタンをタッチして、選手に指示を！ 指示内容は攻撃側と守備側で異なる。

プレイヤーは監督だ！ その面白さをハリキってお伝えい！

『ハリプロ』は従来の選手を操作する野球ゲームと異なり、プレイヤーは監督となってチーム全体に指示を出していく野球シミュレーション。今回は、『ハリプロ』監督業の詳細を解説していこう。

試合前には、まず先発メンバーをオーダーする。打順から守備位置までこだわることができるのだ。持ち時間は長いので、じっくりベストオーダーを考えることができるぞ。

攻める？ 守る？ チームに指示を！

チームに指示する試合方針は、4種類の中から選ぶことができる。試合中でも変更できるので、適切な選択肢を選んでいこう。

プレイヤー登録時には、監督の基本的な方針を決める。

ハリキリ ロケテスト中継

1月某日、新宿の「タイトーインゲームワールド」で『ハリプロ』のロケテストが行なわれた。おっとり刀で駆け付けた我ら取材班、4台ある筐体の画面を見て、まずは「なんてキレイな画面だ！」とType Xの実力に素直に関心してみたり。実際のプレイでは、試合進行の早さに圧倒された。このスピード感に慣れるのが、最初の課題といえそうだ。実際の対人戦は10分程度のボリューム。パフォーマンスモードでの、相手との駆け引きが熱かったですよ！ 個人的にけん制が一球だったのはちと残念。皆さんも、今から稼働に期待してください！

ミニゲームで選手を鍛えよう

エントリー画面では練習を選ぶことで、選手の育成画面となる。ここでは、選手一人ひとりに対してトレーニング内容を設定することが可能となっている。

トレーニング設定後は、ランダムで選択された二人をミニゲームで特訓するモードに移る。画面下にコーチの指示が出るので、対応したパネルをタッチだ。

守備練習（捕手）

[illegible]

投球練習

[illegible]

守備練習（外野手）

[illegible]

打撃練習

[illegible]

ハリプロ ダイジェスト！ ネットワーク対応で全国の野球ファンと戦える『ハリプロ』。日本中のプレイヤーのデータが蓄積されるこのゲームでは、現在どのチームを何人使用しているのかが表示される。基板内、店舗内ではなく、全国レベルでそういったデータが分かるのは、アーケードの野球ゲームとしては非常に画期的といえるだろう。我が千葉ロッテマリーンズは、はたして何人になるのやら……ドキドキ

Fantasic Fever 2
Never Ending Parade

ジャックポットの演出と、シンプルで遊びやすいゲームシステムが大人気だった『ファンタジックフィーバー』が、さらに華やかになって再び登場!

ファンタジックフィーバー2 ネバーエンディング パレード
- ■メーカー：コナミ
- ■ジャンル：プッシャー型メダルゲーム
- ■操作方法：専用メダルシューター
- ■発売日：2005年2月予定
- ■使用基板：—

これだけは覚えよう!

基本的にはオーソドックスなプッシャーゲームになっている本作だが、ステーションの基本的な機能だけはしっかりと覚えておくんなまし。ファンタジックなフィーバーを目指す第一歩として、左のステーション写真にある機能を覚えればバッチリなので、ここはひとつよろしく。

ステーション機能解説

特徴として挙げられるのが、③のボールストックランプ、⑦のボールだ。この二つは重要なのでしっかり覚えておこう。レイアウトとそれぞれの機能は前作同様なので、前作をプレイした人なら違和感無く遊べるだろう。ちなみにステーション番号によっては、左右のレイアウトが逆になるぞ。

① スロット画面
⑤にメダルが落ちるとこのスロットで抽選を開始する。各チャンス時にはさまざまな情報も表示されるぞ。

② ストックランプ
スロット抽選中に、⑥にメダルを落とすと点灯。全部点灯するとジャックポットにボーナスが付く。

③ ボールストックランプ
ボールをプッシャーフィールドから落とすごとに点灯する。全部点灯でファンタジックチャンスに突入。

④ ボール払い出し口
スロット抽選で【ボール絵柄】がそろうと、ここからボールがプッシャーフィールドに一つ払い出される。

⑤ スロットチェッカー
プッシャーフィールド端にある溝の中央に設置されている。ここにメダルが落ちるとスロット抽選開始。

⑥ プッシャーフィールド
フィールドは上下二段に分かれている。どちらのフィールドにメダルを落とすかはプレイヤー次第。

⑦ ボール
これをフィールドの端にある溝まで運んで落とせば、ボールストックランプが点灯する。

⑧ メダルシューター
一つのステーションに二つ付いている。しかし、それぞれ上下どちらかのフィールドしか狙えない。

チェッカーにメダルを落とせば、スロット抽選が始まる。しかし、漫然とスロットを回しているだけではノーグッドこの上無いぞ。特に注意したいのは【確率変動絵柄】と【ボール絵柄】がそろった後だ。せっかく自分に有利な状況になったにもかかわらず、席を立つなんてコトはソーバッドだ。メダルを増やすチャンスをどぶに捨てたようなものなので、できるだけやらないようにな。【確率変動絵柄】がそろう、つまり確変中は通常1ラインしかないスロットが2ラインになり、当選確率がグ~ンとアップするぞ。当然、ジャックポット(以下JP)も近付くってもんさね。

確変中はスロットが2ラインに! これで当選確率倍増。こんな状態で席を立つなんて……悲しすぎるぅ!

ボーナス絵柄一覧

スロット絵柄	絵柄がそろった場合のボーナス
	【通常絵柄】一定枚数のメダル払い出し。
	【確率変動絵柄】一定枚数のメダル払い出し/スロットが2ライン化/ジャックポットチャンスへの期待度上昇。
	【ボール絵柄】プッシャーフィールドにボールが1個払い出される。
	【LUCKYファンタジックチャンス絵柄】ラッキーファンタジックチャンスに挑戦できる。
	【SUPERファンタジックチャンス絵柄】スーパーファンタジックチャンスに挑戦できる。
	【DIRECTジャックポットチャンス絵柄】ジャックポットチャンスに挑戦できる。

スロットの絵柄について捕捉:【通常絵柄】が当たった場合、どの数字で絵柄がそろってもメダル払い出し枚数に差は無い。これは【確率変動絵柄】の場合も同様だ。【ボール絵柄】には3色あるが、当たりになるのは同色のボールがそろった場合に限る。

Fantasic Fever 2 Never Ending Parade

各種チャンスでフィーバー!!

ファンタジックチャンス

非確変中にボールストックランプを三つ点灯させると、「ファンタジックチャンス」に突入。抽選は筐体中央にあるクルーンで行なわれる。いくつものボールが転がり、クルーンの青いランプが点灯している五つのポケットに、一つずつでもボールが落ちればJPに挑戦できる。これは完全に運頼みなので、後は祈るのみだ!

ボールが落ちるとランプは消灯する。五つのランプを消せばJP突入だ!!

失敗しても、有効ポケットにボールが落ちていれば、その個数に応じて20枚～70枚のメダル払い出しがある。液晶画面のカウントダウンがじれったい～。

ラッキーファンタジックチャンス＆スーパーファンタジックチャンス

スロットで【LUCKYファンタジックチャンス絵柄】をそろえるか、確変中にボールストックランプが全部点灯すると、「ラッキーファンタジックチャンス」に突入する。通常のファンタジックチャンスとは違い、このチャンス中は三つのポケットにボールを一つずつ入れれば成功になるので非常にうれしい。さらにスロットで【SUPERファンタジックチャンス絵柄】がそろうと一つのポケットにボールが入れば成功する「スーパーファンタジックチャンス」に挑戦できるのだ!!

三つのポケットに入れば成功なんてオイシイ! 確変中はどんどんボールを落とせ!!

実は裏ボーナスとして、ランプが点灯しているポケットに一つもボールが入らなかった場合、メダル300枚（スーパーファンタジックチャンス時は100枚）の払い出しがあるのだ。これもうれしいね!

ジャックポット

各ファンタジックチャンスを成功させるか、スロットで【ダイレクトジャックポット絵柄】をそろえるとJPに挑戦できる。

このチャンスの成功条件は、一つだけ転がり出たボールが、クルーンに一つだけ設けられたJPポケットに入ることだ。

首尾よくボールが入れば最大5100枚のメダルが払い出されるのだ。ボールが転がり出た瞬間は、だれもがその動向に注目するぞ!!

青いランプのポケットに落ちると100枚、赤いランプに落ちると200枚の払い出しで終了。

成功するポケットはただ一つ! 本作で最も興奮するポイントだ!!

ゲームセンターで本作をプレイする前に、まずはぐるりと筐体を一周して、ステーションの状況を確認することをオススメする。え? なぜかって? オイオイ……そんなの、ボールランプが一つも点灯していないステーションよりも、一つでも点灯しているステーションの方がJPに近くなるからに決まってんじゃん! オット! でもそれだけで決めちまうのはミスジャッジってもんだぜ。いいか? プッシャーフィールドにあるボールもより多い方がお得だろ? 要するに、ストックランプとボールが多く払い出されているステーションが狙い目だ! え? 当たり前?

あ、あと一つでファンタジックチャンス突入! これはやらねば!!

目指せ! 音と光の大行進!!

前作のJP演出も、とても美しくて幻想的だったが、本作ではさらにパワーアップしているぞ。光がきらめき、楽しげな音楽が流れる演出は、まさにファンタジックでロマンティックで大フィーバーな感じ! しかも払い出し枚数によって変化する演出は種類も豊富なので、ぜひ全部見てほしい。

本作を遊ぶときにはBGMにも注意を払ってほしい。プレイを盛り上げる通常時のBGMも秀逸だが、JP演出のBGMには、『beatmaniaⅡDX 8th style』の曲や、コナミの音楽ゲームでアーティストとして活躍中の「Noria」と「新谷さなえ」がボーカルとして参加しているのだ! この二人の曲は、本作のために作られた大変貴重なものなので、ファンならば必ず聴くように!

曲名	状況
Light&sound&magic	通常時
Fever前夜祭	通常時
魔法の国から2005	通常時
Fantasic Magic	通常時
Fantasic Road	JP抽選中
Fantasic Parade 2	JP中
murmur twins	JP中/出典.beatmaniaⅡDX 8th style
Higher Stage	JP中/唄.新谷さなえ
Berlin	JP中/唄.Noria
Dreams come true	JP中/唄.Noria&新谷さなえ

アルカデメダル部

前作同様、【通常絵柄】の当たりは比較的頻繁に出るようなので初心者にもオススメ! カップ半分くらいのメダルがあれば、プッシャーによるメダル払い出しで回せるので、結構長く遊べるのがありがたい。没入度★★★★★ 一攫千金度★★★★☆ 低資金度★★☆☆☆ 初心者オススメ度★★★★★ 演出の華やかさ★×∞

2月登場のプライズは、見ているだけで欲しくなるヨダレもののアイテムばかり。冬の寒さなどはプライズにかける情熱で吹き飛ばし、ゲーセンにダッシュだ！

アイコンの見方

袋タイプ [illegible]

ぬいぐるみ [illegible]

箱タイプ [illegible]

吊り下げ箱タイプ [illegible]

吊り下げラベルタイプ [illegible]

吊り下げラベル長細型 [illegible]

4 ドラゴンボールZ スカウター&フィギュア

バンプレスト・2月中旬登場・4種

オラの戦闘力はいくつだ？

悟空やクリリン、ピッコロ、フリーザのフィギュアと、戦闘力測定装置「スカウター」のセット。スカウターを通してフィギュアを見ると、フィギュアの台座部分にそのキャラの戦闘力が表示されるのだ。

1 機動戦士ガンダム THE ORIGIN スミ入れ済リアルフィギュア

バンプレスト・2月上旬登場・5種

スミ入れ塗装で迫力満点！

月刊ガンダムエースで好評連載中のコミック「機動戦士ガンダム THE ORIGIN」に登場するモビルスーツを立体化！ 巨匠・安彦良和が描くグラマラスな独特のフォルムを、忠実に再現しているぞ。

5 Nintendo バスタオル

バンプレスト・2月下旬登場・4種

ゲームで手に汗握ったらこれでふいとく？

ファミコンや『スーパーマリオブラザーズ』のキャラクターがデザインされた、オールドゲーマー垂涎のバスタオル。120×60センチのビッグサイズで、使い心地は抜群。これはぜひともゲットしたい！

2 機動戦士ガンダムSEED DESTINY フィギュアキーホルダー〜アスラン・ザラ登場編〜

バンプレスト・2月中旬登場・5種

俺の名前はアスラン・ザラだ！

放映中のTVアニメ「機動戦士ガンダムSEED DESTINY」のデフォルメフィギュア。人気キャラのアスランを始め、インパルスガンダム、ガイアガンダム、アビスガンダムとそのパイロットのアウル・ニーダがラインナップされている。

6 ポケットモンスターアドバンスジェネレーション プラスル&マイナン子供用スリッパ

バンプレスト・2月中旬登場・2種

おうえんポケモンの力で足もともホカホカ？

ポケモンの中でも、キュートな容姿で大人気のプラスルとマイナンがスリッパになった。ふかふかのタオル生地でできているので、小さな子供にもオススメ。二種類集めて片方ずつ履き、ペアにしてみるのも面白い。

3 機動戦士Zガンダム スペシャルクリエイティブモデルZ PART1

バンプレスト・2月中旬登場・2種

伝説の名機そろい踏み！

劇場版の公開を控え、「Zガンダム」のプライズが本格的に始動！ エゥーゴカラーのガンダムMk-IIと、ゲームなどでおなじみのキャスバル専用ガンダムを立体化している。造形と可動にこだわった、至高のアクションフィギュアだ。

11 ToHeart2クッション
ソル・インターナショナル・2月下旬登場・4種

一足お先に春を満喫?

昨年末にPS 2で発売された人気美少女ゲーム『ToHeart2』のクッション。このみやタマ姉たち8人のメインキャラクターがデザインされている。春を舞台にしたゲームの世界観にマッチした、ソフトタッチの桜色がいい感じ!

12 ドラゴンクロニクル かわいいぬいぐるみ ～光!闇!炎!幸運種誕生編～
ナムコ・2月登場・3種

あまりのカワイさに幸運が舞い込むかも?

『ドラゴン クロニクル』で最強属性種誕生のカギとなる、幸運種のぬいぐるみが登場! 属性は光、闇、炎の三種類だ。15センチのお手頃サイズが、かわいらしさをよりアピールしているぞ。

13 「太鼓の達人」ぼーしぬいぐるみ ～ぼーし! どん&かつ編～
ナムコ・2月登場・10種

太鼓ゲームが帽子になったドン!

ファミリー層に絶大な人気を誇る『太鼓の達人』のぬいぐるみ。一見ただのぬいぐるみだが実は帽子状になっており、かぶれるようになっている。和太鼓兄弟「和田どん」と「和田かつ」の、表情違いが5種類ずつ用意されている。

今月のプレゼント

今月も各メーカーさんからたくさんのプレゼントをいただき、感謝感激です! ご希望の方は、62ページの読者プレゼントコーナーへGO!!

- 機動戦士ガンダム THE ORIGIN スミ入れ済リアルフィギュア 5個セットで3名様
- ドラゴンボールZ スカウター&フィギュア 4個セットで3名様
- 新世紀エヴァンゲリオン フィギュアセット 清掃時間 2個セットで3名様
- カードキャプターさくら エクストラフィギュア 2個セットで3名様
- ToHeart2クッション 4個セットで1名様

7 新世紀エヴァンゲリオン フィギュアセット清掃時間
セガ・2月下旬登場・2種

何気ない仕草にドキドキ!

先月の「自習時間」に続き、今回は放課後の清掃時間を再現。"お母さん"っぽく雑巾を絞る綾波と、ホウキがけにいそしむアスカの二人が立体化されている。机やチリトリなどの小物も充実しているぞ。

8 北斗の拳 コレクションフィギュアVol.13
セガ・2月中旬登場・3種

あのやられ役たちがついに立体化!

『北斗の拳』のフィギュアシリーズに、敵キャラのカーネルとウイグル獄長が初登場! やられ役ながらも特異な技と死に様が印象的だったこの二人。同じくラインナップされているラオウが霞むほどの存在感を漂わせているぞ。

9 カードキャプターさくら エクストラフィギュア
セガ・2月下旬登場・2種

どっちのさくらがお好みですか?

小さな子供はもちろん、大きなお兄さんたち(?)にまで、幅広い人気を誇る『さくら』がフィギュアになった。友枝小学校の制服(夏服)と、TVアニメ第4話に登場したバトルコスチュームに身を包んだ、二種類のさくらをたん能しよう。

10 SEGAゲームハード 携帯ストラップVol.2
セガ・2月上旬登場・4種

マニア御用達のストラップが登場!

セガの歴代家庭用ゲーム機を立体化する、携帯ストラップシリーズ第2弾。今回は、セガサターン(白)、セガマークIII、SC-3000、メガドライブ2が登場。実機の立体スキャニングによる精巧な造形は、一見の価値あり!

（北海道　くらげさん）

アソシエイション G・G ギルティギア

チョコをも溶かす熱さだぜ！

『GG翻』の発表から一年、そろそろ次回作の足音も聞こえてきそうな今日のこのごろ！　先日から開かれている闘劇2005では、『GGXX＃RELOAD』の予選が全国各地で熱戦展開中！　今回も前大会以上の熱気を持って、より研ぎ澄まされた戦いを見られそうな予感！　闘劇の勢いに負けないように、当コーナーもフルスロットルでお届けします！

ガトリングアーティスツ！

暦は2月、2月といえば！　甘味の香りもほのかに、今月もイラスト満開也。ん。

（山口県　Nagiさん）
☆アーケード版にも、細かくカラーエディットできる機能がほしいねえ～。

（京都府　むきえびこさん）
☆ヴェノム、取りそろえてみました！　あなたはどのカラーがお好みかね。

（高知県　久保田敬さん）
☆ソルはジッポーを愛用、と思いきや実は封炎剣使ってたり。

（大阪府　べるコロさん）
☆どうよこの応援！　必要以上にハッスールするでしょ!?

（愛知県　樹影道行君）
☆チョコ味のちまき。果たしてそれはどんな味だ!?　血糖値が急上昇しそうな気も。

（埼玉県　白銀君）
☆今年もこの二人の対決が、新たなる舞台で見られることを祈ろう！

（京都府　黒井夏菜さん）
☆悲しみに沈んだ顔よりかわいめの表情が断然いいのだ。

（東京都　大沼由実さん）
☆セルイラスト風味のメイ。アニメとかあってもよさそう？

石渡NOW

読者の皆さま、新年明けましておめでとうございます。突然ですが、今年のやる気を簡単に。僕がゲーム会社に勤めていてよかったなぁと思えることは、仕事の中で娯楽に関するさまざまな分野の作業工程を見ることができる事です。映像技術、表現開拓、音楽、効果音、テキストワーク、そしてゲームをデザインすること。ひとつの作品に対して物作りの現場は多様に存在し、仕事それぞれに興味を惹かれる部分がある。それらを知ることで、自分の作品構想に一花添えるスパイスを獲得するのです。そこで今月の格言は、ゲーム開発者の立場から激励と抱負の讃歌を。

今月の格言
その人生、さながらゲームのごとく

ブリっち更正衣装部屋ッ！

（群馬県　橘月萌さん）
☆なんだかいろいろな一線を越えてる一枚。その漢気に乾杯だ　【漢度92°。】

（大阪府　座夏之助さん）
☆胴着から見える華奢な腕も萌え！　鍛えちゃダメだぜ！　【漢度54°。】

（千葉県　リンドウさん）
☆無駄を絞ってスポーティーに！　いいんじゃないスか!?　【漢度71%】

2月6日に神奈川県相模原市にあるサミーズストリート156 相模大野店で「GUILTY GEAR CARNIVAL Ⅲ」が開催されるぞ。これはサミーが主催するイベントで、『ギルティギア XX リロード』のゲーム大会やプレゼント抽選会などが行なわれるのだ。またスペシャルゲストも登場予定だとか!?　参加希望および問い合わせは同店（0427-41-8195）まで。

KOFッ子ドレスルーム

KOFキャラクターのカラーチェンジ、キャラ同士の衣装交換などのイラストは当コーナーへ!

(愛知県　乙女ナミさん)
☆胸のブローチに新たな秘密が?デフォルメされた顔とスタイルが印象的なニューアテナです!

(神奈川県　天川由樹)
☆露出度はジョー東級ですが、アッシュだと決まります!

(長野県　柊かえでさん)
☆誕生日組の皆さまでチームを!(ボス無理)

今号のイラスト一等星

(東京都　大沼由美さん)
☆某アーティストにオマージュを捧げたイラスト。ローズのアイカラーが風景と調和していいですよね～。

KOFッ子 PLANET

Text:福田真太郎

『KOF 2004』は出ないものの、それでもファンの心はKOFにまっしぐら! そんなKOFファンの社交場、KOFッ子PLANETが今日も始まります! 今回の宇宙看板イラストはアッシュとローザのカップリングイラスト。アーデルハイド以外の男性キャラと並べるという意外性にやられました!

(愛媛県　菓子さん)
☆こちらもアッシュの誕生日おめでた絵。ローソクの数もしっかり計算してありますよっ。

(東京都　桜子ちゃんと猿さん)
☆無骨に描かれたリョウと流麗に描かれたキングの対比がお見事! 合作絵の面白さですね。

(福岡県　綾瀬かおるさん)
☆いつまでもド青春を突き抜け中の真吾! 失敗も傷もキャンセル可能な笑顔にホッとします。

(埼玉県　白金豊)
☆マチュアとバイスのショールが裸&ハートマーク。血のバレンタインというカンジですが…

KOF衛星アップリンク

その1 KOF忘年会リポート

2004年12月22日、KOFシリーズ10周年を記念したイベント「KOF忘年会」が東京・テアトル新宿で開催された。オールナイトで行なわれた同イベントは、ゲーム大会やトークショーなど、ファンの心を満たすものばかり。中でも盛り上がったのが、草薙 京役の野中 政宏氏、八神 庵役の安井 邦彦氏、麻宮 アテナ役の池澤 春菜さんによる声優たちのトークショー。「おいおい、KOF忘年会だと? くだらん……」「燃えてるかー!」「アテナいきまーす!」と間近でトークする姿にファンは感涙。庵がチョイのモノマネをしつつ京に倒される、というシチュエーションの即興なども行なわれ、会場は笑いの渦に包まれていた!

京、庵、アテナが夢の競演!

左から野中氏、池澤さん、安井氏。(写真上)休憩時間にはファンに夜食を手渡すという心憎い演出も!(写真右)

大スクリーンで朝まで生バトル!

スクリーンにゲーム画面を映しての対戦会! 優勝者には金のネオジオパッドが贈呈されたぞ!

テアトル新宿にファン集結!

KOF 2004は……

FALCOON氏いわく『KOF 2004』は出ないが、別の形での『KOF』は製作中」とのこと。

その2 プレゼントキャンペーン続報

いまKOFピンキープレゼントに応募すれば、マンスリープレゼントキャンペーンにも自動エントリーされるぞ! この機を逃すな!

2月は庵のポスターだー!

マンスリープレゼントスケジュール

実施回数	締め切り日
第2回	2月28日(必着)
第3回	3月31日(必着)
第4回	4月30日(必着)
第5回	5月31日(必着)※

※最終締め切り

残るチャンスは4回!

KOFに関する投稿作品を大募集! 次々号5月号の締切は2005年2月18日(金)です。あて先は 〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 株式会社エンターブレインアルカディア編集部「KOFッ子PLANET」係 メールでの投稿は sp_kof@arcadiamagazine.com 次のテーマは「仮想2004」! もし「KOF 2004」が作られていたら……という予想イラストを!

読者が創る、ゲーセンの未来

アーケードゲームに関連した作品を掲載する投稿スペースの世界遺産(予定)、それが「アルカディア フロンティアーズ(以下、A-Fro)」であります！ 今年もハイテンションで、けれどもケガや病気の無い程度に投稿をお願いしますむぃ。それから投稿締め切り日厳守でっ、そこの君、いつも遅れて出してくるチミだよ！ そんな説教も終わったところで、今月もA-Froいっきまっすわっ。

今月の一枚！

(東京都 KEI君) H

アフロCMYK

アーケードゲームをテーマにした読者の皆様のカラーイラストを、愛と勇気とド根性で掲載するコーナーでありますっ。時々カラーコピーを送付してくる人がいるんやけど、それだと掲載できないので、オリジナルを送ってほしいなり(泣)。

田淵健康：160ページ(バラエティCMYK)／162-163ページ(大瀑布)、福田柵太郎：158-159ページ(CMYK)、カイゼルちくわ：161ページ(グレスケ。)／164-165ページ(歳時記)

愛鳥フェニックスキャノン月間

(兵庫県 ひらべさん)
☆ゲームキャラの肝は、どこまでプレイヤーにわくわくを分けてくれるかなんですよおお！ くわくわっ。

(神奈川県 岡本雅也君)
☆「龍虎の拳」はキャラが大きくてどっしりとしてたのよ！ そんな重量感を感じるぜええ！

(北海道 h－mさん)
☆それはそれはハイベルなジャパネスクっ！ kikyoちゃん、その手の髑髏は飛び道具ですか？

(千葉県 高遠かるぴさん)
☆期待の新作「三国志大戦」、小喬ちゃそカードを引くまで、僕たちは退けないのさっ！ そうだよね？

(京都府 むきえびこさん)
☆人もモンキーも拳に魅せられた獣！ クレイマンは紳士に見えるけど、動かすと熱血発動ですぜっ。

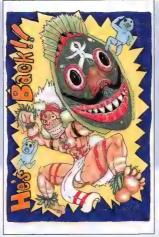
(東京都 QQQ君)
☆噂の新入生ユリペそは天真爛漫っ。カードをもう一枚作ってでも、格闘家チックな動きを見てほしい！

(東京都 鳳凰寺嵐さん)
☆日常にひびが入る音を、あなたも聞いたことがあるだろうか？ これは夢だ、恥も外聞も無く、泣き叫んでやれ。

(神奈川県 御堂純一さん)
Ⓗ超一級のスペースオペラ格闘「スターグラディエイター2」の白虎と雷怒！ 互いの身体に刻め、鮮血のストライプを！

A-Froひみつ情報 謎はすべて解けた！ どうやら、投稿作品に寄せられたコメントの頭にⒽマークが付いているのは、その投稿者の方がホームページを持っているという証なのです。ARCADIAMAGAZINE.com内の「投稿者リンク」コーナーにURLが掲載されていますので、今すぐHPの方もチェックしてみましょう！ → http://www.arcadiamagazine.com/

（東京都　よろづさん）
Ⓗ3DCGをトゥーンシェードでアニメ調に！　エレキに立体の息吹、宿っております！

（熊本県　ヤサカニ アン君）
Ⓗ表情、ポーズに暖かみを感じます。自分なりのキャラのイメージを出せる、これってすごいよね。

（東京都　西村もつ君）
☆トゥー、マッド！　諸星大二郎先生の「マッドメン」を読んで予習しなっせ！

（神奈川県　イズミモチヨさん）
☆ロックも依然として人気が高い！　彼のまっすぐな人柄がよく表れていると思います。

（宮城県　寺山めねさん）
☆いきなりダークストーカーズ格付けバトル！　三人並べるとモリガンのゴージャスさが際立ちますっ。

（山口県　里田里見さん）
Ⓗ弐寺ガールズのストーリーに進展がっ。今後も彼女たちから目が離せない！！

（埼玉県　法天君）
Ⓗごきげんのレコ姫ですが、甲虫の乗り心地ってどんなものなのでしょうね？

（栃木県　ASK君）
☆手に入れたい物は何も無い。ただ、このままあの人の方へと歩いていたいだけ。

（青森県　カクヤセキさん）
☆このクオリティで毎号大量のイラストが……。青森のピンクカプセル番長に認定！

闘劇'05 前哨戦

予選絶賛開催中、「闘劇'05」の種目タイトルに絡んだ作品をピックアップ！　読者様より開催宣言の投稿が届いたので紹介したい！

（富山県　流火享月さん）
☆美しき京都弁、飛鳥をプレイ[illegible]ですっ。[illegible]学べるかなあ？

（埼玉県　OX3君）
☆冷徹なレイヴンの眼鏡の下が[illegible]は少[illegible]ラ目だったら！？[illegible]想像させるイラスト。

（岐阜県　ギンコさん）
☆周囲に壁を作り、強く[illegible]ない時代があったのです。

（〔東?〕京都　〔黒?〕桐マユイ君）
Ⓗひいい、こってりアレンジされて[illegible]新キャラですか!?　[illegible]

（徳島県　招杜羅伊舎那さん）
Ⓗむう、じゃれつかれてガール。キャッチャーマシンの景品ぬいぐるみに欲しいにょ。

（埼玉県　[illegible]さん）
Ⓗ[illegible]光の配色がとても新鮮な[illegible]さまざまな部位が[illegible]

A-Fro流闘劇開催宣言！

（東京都　ROCK★S君）
☆台無し。

A-Fro ひみつ情報　現在、全国各地で予選が大白熱中の「闘劇'05」。関連タイトルのイラストを随時募集しております！　つまり、『鉄拳5』、『ザ・キング・オブ・ファイターズ　ネオウェイブ』、『カプコンファイティングジャム』、『ストリートファイターⅢ 3rd ストライク』、『ギルティギア イグゼクス #RELOAD』、『バーチャファイター4 ファイナルチューンド』のイラストですよ奥様っ。

A-Fro ハマヨネ CMYK スペシャル

バレンタインだよトラいごれ

～2月イベント激戦区～

勢いに任せて某名作縦シューのタイトルをコーナー名に入れ込んでみたものの、絶望的なまでに関連性が無いことに深く頭を垂れつつも、「バンアレン地帯特集」という、これまた全然関係無いやんけ、というコーナータイトルも候補に挙がっていたことをお知らせしておくメポ。

（千葉県　龍Crown君）
☆これがホント獅子身中の虫！　って、シケギャグってるバヤイじゃねい。

（東京都　ゲコゲさとる君）
☆こんな2月14日もあっていい。
辛過ぎる、辛過ぎるよぉぉ。

（熊本県　くろのゴクさん）
☆とりあえず、2月イベントの代表選手、バレンタインをプリーズ！
熱量じゃ他を寄せ付けないかな？

（埼玉県　ふじたに真砂さん）
☆愛に試練は憑きもの。いやさ付き物。死ねるって！

（三重県　ヒロぽん君）
Ⓗスレスレで用を足してないのは気のせいかね？

（埼玉県　でばいそ君）
Ⓗチョコレートより甘いプレゼント、食べ過ぎ注意!?

（千葉県　高遠かるびさん）
☆渡す方かよ！　とのツッコミを、今さらながら言ってみる。

（愛知県　苺ユリアさん）
☆実はカップルが多いギルティ業界。うらやまし！

（徳島県　伊吹猫太郎さん）
Ⓗバレンタイン限定で、天使デッキとかを組んでみるのもええのでは一。

（神奈川県　MSY君）
☆ネクロが食べたチョコは、ティズィーの体重に加算されるの……か？

（滋賀県　満月だんごさん）
☆想いを届ける、きっかけの日になればヨイのですよ！　ね！

☆言葉でダメなら実力行使で。
多少の強引さも必要よ。

（東京都　RIKI君）
Ⓗ忍ばせたポッケの中。
真心のカタチが、入ってるのですよ。

（群馬県　NAGA君）
Ⓗ受験生はラストスパート。
春を目指して頑張ってくださいな。

（東京都　良月君）
☆恋に身分や善悪の違いは無し！
しかし限度はあるかもNE。

（岐阜県　夕清さん）
☆今日ぐらいは、メダルよりもチョコを貰いたいなー、とか。

A-Fro ひみつ情報　バンアレン帯って結局どんな所なのさ？　と疑問は抱きつつも春の気配に心躍る季節。てなワケで今回募集する、次々号5月号の特集は…　…春直前・バーリ・トゥード再びの巻ーッ！　つまり限り無くノーテーマです。新生活の季節、新たな気持ちで心のおもむくままに、投稿の腕を振るってもらえれば幸いです。カラー＆モノクロイラストに文章投稿と、ジャンルを問わずお待ちしています！

アフロ グレースケール。

冬将軍、マジ降臨！　しかし、冷暖房で完全に守られたゲーセンは、年中快適なのでした、マル。と簡潔に完結、そんなポジティヴっ子の憩いの場。それがA-Froモノクロページの頭を飾る、当「グレスケ」なのさ。

好きだったゲームキャラより歳を超えると時の流れを実感せざるを得ない。

（滋賀県　梅キシューさん）

最強なるか!? グラディ伝説

『アヴァ鍵』の続編、『アヴァ弐』が、俺らのゲーセンに現れた。

ちまたでは新カードの話題が盛んで、中でもセラフィー・ルカ様やバルキリー燕姉さんが注目の的。しかし、俺が注目しているカードはこの2枚ではなかった（いや欲しいけどさ）。

前作のカードの中で、最高レアリティであるにも関わらず、特別使いにくかったあの漢。そう、「グラディエーター」である。「ああ、あのクズSRか!!」と真っ先に思い出した人も多いだろう。しかし俺は前作でそんな彼を入手した途端にデッキに入れた。使いにくかったけれど、勝率が下がっても入れていた。なぜか？　それは彼が好きだからである。カード絵や戦闘シーンが好きだからである。

そんな彼が『弐』になって性能が大きく変化し、強くなった。そして、絵柄も数倍かっこよくなった。そんな新グラディ様を、俺が見逃すワケが無い!!

このゲームは俺にとって、まさに「グラディ様のためのゲーム」。前作まで彼を使わなかったアヴァラーの諸君!!（いや前作でも使っていた諸君も）彼を『弐』で使え!!　いや、使ってください！　そしていつかはゲーセンに、人々の叫びが響きあうことだろう。「グラディ！　グラディ！　グラディ！」と……。

（大阪府　栄さかえさん）

☆お気に入りカードやファンデッキで遊び方が広がる『アヴァ鍵』。栄さんはトレードで、『弐』グラディを入手できたとか。おめでとう！　小生も、パクー3枚投入デッキを……!!（超無謀）

（京都府　むきえびこさん）
☆高く、高くと羽ばたくウィンガー。見据える先の空は、青空か、夜闇か。

話題騒然 ウルトラモード

「こ……これは!?」いつものように『虫姫さま』をプレイしようとした時、目の前にこんな文字が飛び込んできた！

「ウルトラモード・弩級難易度のモードです。自己責任でお願いします。」

さらにこれを選ぶと、「警告　絶望に挑戦してみますか？」という文字……上等だ！

（以下吉本の声による、実況とさせていただきます）

〜開幕〜

「うわ、きついなこれ……」

「た、弾が弾を産んでる!?」

「うぅ！」（気持ち悪そうな声で）

「無理！」（サクレツの実遠投）

「もうやだよ……帰りてえよ……（半泣き）」

「おかしいよ……これおかしいって……」

〜ボス戦突入〜

「なんじゃこりゃあああああああああ!?（殉職）」

結論。

絶望というものを味わえることは確実と思われます。プレイする際はそれなりの覚悟をしてからにしましょう。

（神奈川県　吉本正（仮名）君）

☆人類の限界に挑戦している、『虫姫さま』ウルトラモードの切実な実況でした。担当（ちくわ）は正直、ちょっとちみりましたぞアレ。

今後のアーケードゲーム史に残ることは確実の代物なので、まだ見てない人は一〇〇円玉握り締めて、ゲーセンに急げッ!!　なお、プレイ後の感想などは募集しておりますが、体験後のメンタルケアなどについては一切受け付けておりませぬので〜（逃）。

（高知県　こんまさん）
☆あんじゅちゃんとのペアで、こんなにカッコかわいいパブルンが見られるとか？　実践するしか！

（東京都　加藤ひとみさん）
☆2004年流行語大賞から参上斬りィィ!!　ゲームオーバー画面で言われたら、切腹？

A-Fro AC ラボラトリー LABORATORY

[illegible]

●「クイズマジックアカデミー」のようなトーナメント形式にして、勝者には何か特典があるといい。

[illegible]

●カードの絵柄を多くしてほしいですね。絵柄が少ないとたくさんキャラを作った場合に、どれがどのキャラのカードだか分からなくなるので。

[illegible]

（鹿児島県　マサヨシ君）
☆2D格ゲーの風雲児となるか『メルブラ』!?　投稿でも盛り上げてくれると吉ッ!!

A-Fro ひみつ情報　緊急出動だ諸君！　「A-Froでは、『ターボアウトラン』のあるお店さがしています的なコーナーは作られないのでしょうか!?」（埼玉県　げっつ☆先生君）先生のように、レゲービタミンが欠乏している人のため、「こんなレゲーが近くの店にあります！」「あのレゲーがある店知りませんか!?」などの情報、質問の投稿を緊急募集　お宝ゲーの手掛かり、お待ちしてます！

A-Fro漫画道場

いつもキャッサバ丸かじり！ なゲーセンエイジの僕らのために、今月もオモロ愉快な漫画投稿が送られてきおったでえ！

（京都府　劇団もんてかるろ君）
☆次号、和尚FINAL最終回！（予定）
二人の愛の終着駅を……その目で確かみてみろ！

（東京都　良月君）
☆よく分かる大災厄の図。

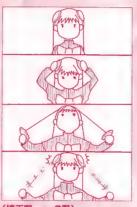
（愛媛県　バカパンさん）
Hイトカツはニュ～と鳴くのか。ち、違う、俺の言いたいことはそんなことでは（略）。

アルカディア大瀑布

アフロのダークフォースを一手に引き受ける、混沌と怒号のバラエティーページ、それが「アルカディア大瀑布」っていうじゃな～い。今年も読者諸氏の期待に応えるべく、モッサリかつジューシーなオモロ楽しいコーナーにしたるでえ！

（京都府　オジャパメン君）

（群馬県　禄田之丞君）
☆よ一分からんが、戦いの火種はいろんなトコにあるってこった！

（東京都　QQQ君）
☆人心性悪には必要さ！
……じゃない人心掌握！（SG）

（埼玉県　ox3君）
☆さうだったのか！
カプコンの人には言っちゃダメだ。

（福岡県　あまどれあさ君）
☆「塊魂」でも楽曲提供して、最近ナムコづいてるしげる松崎でキマリDA！

（岡山県　はづくしさん）
☆ほんの小さな幸せで、人は歩いていけるもの……なのさ……。

A-Fro流 漫画投稿入門

アフロにて漫画投稿デビューを飾りたい！ そんな野心家諸氏に向けて、漫画道場向けのハガキの描き方（＆ネタの仕込み方）をワンポイントアドヴァイスしていくというのか!? サンプルハガキは、最近赤丸人気急上昇中の[illegible]の作品ダヨ。

台詞などの書き文字は大きく！ ごちゃごちゃしない程度のネタ描き込みはOK。

2コマ目で終わっておけば……というのは氏の芸風だが、いくつコマ数を使うかはセンス次第だ！

小ぎれいにまとまるより、少々強引で荒削りなオチの方が余韻を残す！（かも）困ったらホモネタに走るのもA-Froの芸風の一つだ！（泣）

05年はサミカプの年！のまっき

（千葉県　桃源☆郷君）
☆サミー勢には前途多難な道のりが待っているのではないか説。

（広島県　天峨桜丸さん）
☆ロボカイvs.メカザンギの対決もお楽しみにするといいだろう。

A-Froひみつ情報 漫画投稿入門でも語られているように、漫画作品のフキダシ内の文字はトゥー・ビッグ、つまり大きめに書き込んでいただきたい！ 誌面に掲載されるときにはサイズが縮尺されてしまうのでね。文字も縮小されるので、読みづらくなってしまうのダスっ。おっと、文字の大きさばかりではなく、投稿作品の裏にもきちんと住所、名前、ペンネームを書いておくれよ赤ずきん。

「祝！ ニンテンドーDS発売！ んが、上下二画面と言ったら「雀遊記」を移植しねえと話になんねえよオイ！」……などという投稿は届いておりませんでした☆などというイニシエ系自作自演を繰り出しつつ、今年バツイチ目の「MMターボ」にアクセルオン！

声に出して読みたいキャラ名、「ンシドル」。明け方に、四畳半で一人呟いてみる。「ンシドル」。……いいじゃないか。早くやりたいな、『カオスブレイカー』。
（埼玉県　ケロバス君）
☆ンシドルをはじめとして、骨のある奴や肉塊やら魔女っ子やらがくんずほぐれつの大乱闘の『カオブレ』。絶賛稼働中!!

この時期にゲーセンを始める（？）キャサ夫氏に乾パイッ！ ぜひ頑張っていただきたい。応援してます。
（静岡県　FRONT747君）
☆流浪の天才キャサリンもついに店長職へクラスチェンジ。次号の猛者通ではキャサ夫ゲーセン訪問記をお届けしない予定です。

ヒロシです。俺の一〇〇円玉が……ありません（両替機に忘れてました）。
（静岡県　REONA#君）
☆涙声で訴える前にちゃんと探しなっせ！

ケイブ開発、好評稼動中の『虫姫さま』に、ウルトラモードって出たじゃない～？ でも、そのモードについていけてる人、見たこと無いですから！ 残念！ ホントにまた違えちゃった――斬り!!
（兵庫県　ソルキャット君）
☆さすがにウルトラモードは手心無視姫様ですから！ 切腹!! ……なんか、今後のアフロでもはやりそうな芸風だな。

拙者、発売日から少し経ってから、行きつけの本屋にアルカディアを買いに行って売り切れていたとき、売り切れより先に「またサヨナラも無しに廃刊かよ！」と思ってしまいますから！ 切腹!!
（石川県　二代目SB1号君）
☆え、縁起でもねえええ。永久不滅希望のアーケード専門誌アルカディアを、今年もひとつよしなに。てか、この芸風いきなりはやってるじゃない～？ というか、すでに昨年の大流行語ですから！ 残念！

（岩手県　きりふ風丸さん）
☆時代はまだそこまで寛容じゃねい。

（愛知県　ズオウ・リアキ君）
☆股の下が死角と見た。

（神奈川県　無道麻汁君）
☆この程度で済めばよいのだが。

（大阪府　ふじのさん）
☆手がついてこないもどかしさよ（涙）。

（兵庫県　ミラクルポッパーズ君）
☆アーケード活性化のヒントですけん。

（富山県　流火李月さん）
☆今しばらく……お手数掛けます。

（東京都　ガーリック君）
☆同キャラはかなりくっついてるよ。

（福岡県　雛丸君）
☆プールサイドの水着ねーちゃんも危険。

（茨城県　沖田戒（SG）君）
☆隠しキャラに期待DA!

（愛媛県　蜂子さん）
☆出会いを生む雑誌なのれーす。

新村長・墨桐マユイ氏着任声明文

こんにちわ、二代目エロス村村長に就任した墨桐マユイです。（中略）エロスも人それぞれ！ それぞれの野望や欲望や萌えやロマンがあって、おにいさんそれでよいと思います！ （中略）次代のエロス村を作るのは私一人ではない、村民一人ひとりなのだ。成人雑誌を購入する際、表紙を裏にして出そうか表にして出そうか小一時間熟考し、結局買わずに一〇分後に後悔しまくる万年中学二年生状態の俺が一人頑張ったところで村は機能しないし、それは「村」ではない！（中略） メガネも！ ロリも！ 巨乳も！ ブルマも！ 村民一人一人が自分の中にある門戸、いやさ閨戸を開放すれば、必ず変われるはずです！
〜華盗人　墨桐マユイ・拝〜

新体制発信！ ゲルエロス村
（05年村長・墨桐マユイ）

村長選挙を経て、新たなる船出をした「ゲルエロス村」。はてさて、今年はどこへと向かうのやら（い○旅夢気分調）。今月は新村長のあいさつもあるヨ。

（東京都　墨桐マユイ君）
☆村長就任の喜びの声をイラストにしてくれましたが、諸般の事情により一部に修正が（泣）。今後はARCADIAマークの出番が無い作品をたのんますよ。

（福岡県　倉長行矢さん）
☆名誉村長の倉長嬢から「"音ゲー限定"や"格闘娘限定"の村祭りなどはいかが？」とのビークールな提案がありました。マユイ村長、次の企画承認を待ってるぜ！

女体忍法！ ブリセル大作戦

『CFJ』効果で、よりブリス熱もヒートアップペルする今日このごろ。最近、格ゲーでデミトリの出番が多いのはこのコーナーのせいかよ!? などとは到底考えにくい初春でありました。

（埼玉県　ふじたに真砂さん）
☆このままプレイヤーキャラとして使えたら歴史は変わっていただろう……なんちて。

（福岡県　皐月トミィさん）
☆デュオロンがあまりにもハマっていて眩しいです先生！ アッシュの服のアレンジもヨイね。

（岐阜県　飯塚ミルさん）
☆サンバイザーとホットパンツの組合せはイケティールよね？

（埼玉県　瑠苡儚さん）
☆ハヤ子祭り間も無く開催？ 作品は折り曲げないで送ってね。

（新潟県　いずみやさん）
☆梅軒並に気風のいい姉御肌を見せてくれそうじゃい。

（大阪府　江坂ウツさん）
☆当然の帰結な気もするが、一度は考えてしまうパターン！

A-Fro ひみつ情報
「闘劇'05」の予選が順調に進んでいる昨今、A-Froではもう一つの闘劇が胎動している……。その名は「SG闘劇」。凍てつくようにシケているギャグ（SG）をテーマにした作品を募り、もっともブリザードな作品を決めてしまおうという闇の儀式なのじゃあああ。まあ、なんだな「SG闘劇」の開催はちと先のお話なので、今はネタを温めておけーい。寒いぜぇ～、寒くて死ぬぜぇ！

げゑせん歳時記
ゲームメーカースペシャル
第二弾

思い出メガミックス
セガゲーム特集!

「(セーガー(ハモり))」と口ずさめば心が躍る、そんなセガ大好きっ子集まれ!! 前回のタイトー特集に続き、今回はアーケード界の雄・セガのゲームについて、投稿者の皆さんに語っていただいております! イラスト投稿の方々からも熱い文章を頂いていますので、そちらも併せて公開していきますよ〜!!

『ゴールデンアックス』

(埼玉県 げっつ☆先生君)

H.「その昔『アラビアンファイト』と『バーニングライバル』が速攻で消え去ってしまったので、もう一度遊んでみたいですなあ!! でもやっぱ『タボアウ』と、あとは『ラッドモビール』がやりたいです! すんごく!!」

クール過ぎ!? 『クールライダーズ』

オススメのセガゲー……といえば『R-360』とか『ギャラクシーフォースDX』といった超大型筐体ゲーを推したいところではありますが、ここはあえてセガが90年代に放ったうっかりな仇花(通称裏セガ)の一つ、『クールライダーズ』を挙げておこうと思います。かの『アウトランナーズ』の筐体を使った第2弾ですが、いい意味で最高に頭が悪い「バカゲー」になっています。

デモの時点で名曲「ボーン・トゥ・ビー・ワイルド」が轟きわたる時点で、もう明らかにその辺のバイクゲーとは一線を画している上、開始一〇秒で「この会社から、本当に『スーパーハングオン』という名作が出たのだろうか?」と頭を抱えたくなるようなカッ飛びセンスの自機選択。

何しろ時速3ケタで爆走する原動機付き自転車を駆使するじじいがいる横で、どう見ても曲がれそうにないチョッパーにまたがる子連れデブがいるんです! まともなレーサーバイクは1台しか無いんです! 大陸横断レースゲーなのに!! しかも搭乗するのが、どうやら改造人間っぽいというおまけ付き!

なのにそれぞれにちゃんとマシンの性格付けがなされているあたり、もう「裏セガ」の香りプンプンです。

さらに、レース中にはコースが見えなくなるほどのハイジャンプはするわ、ハイジャンプすると「クール!」と叫ぶわ、プレイ中に楽曲選択できて、その中に『ハングオン』のリミックスが入っているのはいいがサブタイトルが「愛のテーマ」だわ、レース中の演出がいちいちヘン過ぎるわと、明らかにやり過ぎ感が漂うカラッと明るいアメリカン・バカな一作です。

今でも温泉街とかにこそっと置いてあったりして、湯治客を困惑のズンドコに落としこんでいるようなので、旅行先などで見掛けたならば迷わずプレイすることをオススメします。多少の凹んだ気持ちは、一発で晴れますよ!

(佐賀県 諸江カズノリ君)

Ⓗセガといえばインパクトのある大型筐体、という認識は今も昔もファンの間では変わっていないようですね。セガを特徴付けるジャンルの一つでありましょう。

『クールライダーズ』はなかなかのレアゲーですので、諸江君の言う通り、見掛けたら即プレイ&報告投稿をばよろしくライダーズ!! 陸海空&一部宇宙を、バイクひとつで走破するがいいさ!(実話)

戦略性にハマる! 『ゲイングランド』

セガゲーで一番私の心に残った作品は、『ゲイングランド』です。このゲームは、私が一〇年越しの思いを込めて、全面クリアーした作品なのです。

このゲームとの出会いは一九八八年ですが、当時は雑誌を買っておらず、雑誌の攻略を見ることなくプレイしてました。初めは1−8で像の炎の回避に悩まされ、それから2−1以降の石壁を予備知識無しでプレイ。4−8の敵全滅不可のバグは印象的で、ここで脱出させたキャラで最後まで戦うという緊張感が良かったです。

最後の4−10はボスの懐でザエモンの風の魔法を撃てば瞬殺できるのに、懐に飛び込むまでが難しく何度も涙を流し……しかし発売から一〇年後の一九九八年のとある日、ようやく成功し全面クリア。

たびたびゲーセンから姿を消して、一年以上プレイできない日もあったものの、全面クリアしたいという気持ちでプレイを続けて、約一〇年後にようやく迎えたこの日。この日ほどうれしい日は無く、「ついにやった、この一〇年間長かった」と心の底から感動しました。

今ではあまりプレイしていないものの、初クリアまでの一〇年間は本当にいい思い出です。

(北海道 小林まさとし君)

☆セガはビデオゲームで数々の名作を排出しており、『ゲイングランド』は今なお評価が高い超名作の一つです。

小林君の投稿メールにはさらに詳細な攻略が書き込まれており、思いの深さを強く感じ取れました。今後もぜひ、その情熱を忘れないでください!

人気、レッドゾーン!?(特にトミー) 『ラストブロンクス ~東京番外地~』

☆「最初はトミー誕生日記念(確か2月)で描き始めたのですが、よく考えると『ラスブロ』ってセガゲーじゃん!! というワケで、富家&財目(+α)です(財目も2月生まれ)。「レッドゾーン!」は個人的に、この作品の代名詞かと思います」

(神奈川県 坂井サチさん)

☆「チーマー格ゲー? そこらへんにいそうな若者が格闘しているような、リアル感があって好きです。BGMもCOOL!! ゲーム性などは未熟なので語れませんが、下手でもっ! 大好きです。これが……若さか! だ!!」

(愛媛県 蜂子さん)

体感ゲーム、すなわちセガ! 『オーリーキング』

(岩手県 きりふ風丸さん)

☆「セガはアクションゲームが良いですね。ちょっとムズイか? ぐらいの難易度で、昨日できなかったことが今日いきなりできるようになってたり……。」

A-Fro ひみつ情報

メーカー特集第2弾・セガ特集はいかがでしたか? ほかにも「電脳戦機バーチャロン」などなど、多数の作品の紹介投稿を頂きましたが……今回も全部は載せられず、掲載できなかった方々には非常に申し訳無いッ!! そして次のメーカー特集・第3弾はどこのメーカーにするかと、アフロズでは今まさに大乱闘会議中です。来月号で発表予定ですので、それまでに思い出回路をリ・ロードしておくがいいさ!!

毒島伝説『ゾンビリベンジ』

セガといえば『スペースハリアー』や『ファンタジーゾーン』、『アウトラン』などの名作が思い浮かぶが、やはりこのゲームは外せない。過去幾度と無くA-Froで大暴れした、『ゾンビリベンジ』を……。

まずこのゲームの概要だが、1999年という世紀末の世に発売された3D格闘アクションゲームで、我々の分身となる「スティック」「リンダ」「**毒島力也**」の三人の中から一人を選び、群がるゾンビどもをパニッシュしていくという内容だ。

とりあえずスティックはオールマイティーだがあまり強くない。紅一点のリンダは銃器の扱いがうまいが格闘がちと厳しい。あと、2Pカラーがミニスカチャイナで超セクシー。

そして我らが**毒島力也**。松田○作風のイカした風貌、筋骨隆々の体に数々の死闘の証であろう傷だらけの肌、一子相伝の毒島流気功術を駆使し、時にはゾンビを爆破炎上！ 時にはゾンビを一刀両断!! しまいには一本背負いやら足四の字やらを決める豪傑である。ちなみに、彼の名前は「ぶすじま」であって、「どくしま」ではない。注意するように。

どうでもいいことだが、**毒島力也**以外の二人は英語で話しているにもかかわらず、**毒島力也**はバリバリ日本語を喋り、あまつさえ会話が成り立っているところがスゴイ。邪気(?)を感じ取って、この戦いの場に現れただけのことはある(ほかの二人は上からの命令で来た)。

おっと、話がそれた……。向かってくる敵のゾンビも、ただのゾンビではないことにも要注意だ。集団で銃を発砲する、手斧を投げる、目からビーム、足四の字をひっくり返って逆に極めたり(対毒島限定)、よそのゾンビどもとは大違いのクリーチャーなのだ!!

そんな化物たちを相手にするのだから、**毒島力也**たちが使う武器もマシンガンや火炎放射器などのオーソドックスなものに留まらない。相手の頭蓋をカチ割る斧！ 重火器が仕込まれたギターケース！ そして男の武器、ドリル!!(超オススメ) 多種多様なバイオレンスウェポンを使いこなし、世界に平和を取り戻せ!!

セガのあまりにも鋭利なセンス全開のこのゲーム、発見したら速攻でコインを投入することをオススメする。もちろん使用キャラは、**毒島力也**でキマリだ。

(茨城県　沖田戒(SG)君)

☆A-Froでセガといえば、やはりこの漢(をとこ)。ここで今でもDC版『ゾンビリベンジ』を日夜やり込んでいるアフロズのゾンビ部長・サクテル師匠から、毒島力也に関するコメントをいただきました。

「二〇〇五年も、きれいな満月だ……(直後殉職)」

まぁ殉職した人のことはほっといて、君もぜひ伝説の男・毒島力也のやたら強いダッシュ攻撃を目の当たりにせよ!!

(茨城県　沖田戒(SG)君)

永遠のスタンダード！『UFOキャッチャー』

(愛知県　御影道行君)

☆「セガの銘はマイコンの世代から知っていましたけど、アーケードで一番思い出深いのは『UFOキャッチャー』!! 景品欲しさよりも、キャッチする楽しさに大ハマリした時期がありました。一日で何千円も使ってしまったことも(苦笑)。あとは、何といっても『ソニック』ですよね!?」

スプライト基板3D!?『ダークエッジ』

(岐阜県　夕清さん)

☆「2D格闘全盛期の中、3D要素を取り入れ、今までに無い自由度の高さを感じさせるゲームでした。水面に映り込むキャラの影などには、本当にうっとりしたものです。「とにかく新しいことやっちゃおうぜ!!」みたいな感じが、セガさんの好きなトコロなのです。

なぜマルちゃんなのか!?『マルちゃんdeグー!!!』

(東京都　QQQ君)

☆「なぜ、マルちゃん!? 当時かなりギモンに思いながらも、セガ直営店の50インチ筐体でプレイしては、ミニゲームをクリアするごとに画面に向かってサムズアップし、『グー!!』ってゲラゲラ笑いながらやっていました！」

アーケードゲームのネタならどんと来い！ 優秀作品(eb!マークが付いた作品)には、図書カード進呈中！

【投稿全般・鉄の掟】
- ○全作品の裏に「コーナー名」「住所」「氏名」「ペンネーム」を忘れずに！ URLも書いとけば、掲載時「ARCADIAMAGAZINE.com」にリンクを掲載！
- ○投稿作品は「未発表」のものを！ 個人HPなどに発表する場合は、投稿後45日後以降にしていただくよう、お願いします。
- ○投稿作品の返送・転送は致しかねます。あらかじめご了承ください。手元に作品を残したい場合、コピーしたりデータ化したりするなどの手段を！
- ○締め切り日は「必着」です。その日までに到着するようにお願いします。

【文章作品投稿規定】
- ○文字数は800字以内にまとめてくださるとありがたし。
- ○アフロズがリライトしますので、文法・表記などは気にせず勢い重視で!!
- ○E-mail投稿の場合、どこかに本名、住所などの記載や添付を忘れずに。

【イラスト作品投稿規定】
- ○サイズはハガキ～A4くらい、比率は3:2(官製ハガキの比率)が基本技！
- ○イラスト内に文字を書くなら大きめに！ 文字などのオブジェクトは端5mm以内に書くと掲載時に切れちまうぞ！

【CGデータ作品投稿規定】
- ○カラーモードはRGBではなく、CMYKでお願いします。モノクロ作品はグレースケール、モノクロ二階調のどちらもOK！
- ○推奨サイズは寸法7×5cm、容量が592×874ピクセルか350dpi程度。
- ○セーブファイル形式はフォトショップ形式(.psd)がイチオシ！ JPEG形式は非推奨ですが、やむを得ない場合クオリティ75～95%で保存を。
- ○作品と一緒に住所・氏名・ペンネームなどを明記したテキストデータを同じフォルダに入れ、フォルダごと3M程度の容量に圧縮して送ってください。

(兵庫県　(妻)アルルハイジさん)

「あて先イラスト」も募集中！ A-Froへの投稿はこちらへどうぞ。

〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10
(株)エンターブレイン
アルカディア編集部　A-Fro各コーナー係

次々号5月号の締め切りは……2月18日(金)必着!!

WEBページ及び投稿アドレスはこちらです！

E-mailでのCG・文章投稿の詳しい諸注意は、こちらを参照してください！
http://www.arcadiamagazine.com/

E-mail投稿(文章ネタ投稿)のアドレスはこちら。投稿には住所を忘れずにね！
afro@arcadiamagazine.com

CG投稿のアドレスはこちら。詳しい募集要項はWEBページをご覧ください！
afro_cg@arcadiamagazine.com

…逆だよ！ 節分とバレンタイン逆だよ！ チョコーティングした大豆で両方済ませるのはダメですか？ そんな慌ただしい中ですが、今月もナイスな同人誌を紹介していきます！

ポップンミュージックシリーズ　発行／40uniuni…。

吸血生活　Another world

ギャグ

かわいらしい絵柄に、テンポのよい連続ギャグと微妙に黒めなオチが合体して、ジワリとくる笑いをかもし出している1冊です。

制作者より：アッシュとユーリ中心のほのぼのドタバタギャグです。

B5判　24P　オフセット　表紙カラー
300円分無記名小為替＋180円切手
〒444-3173　愛知県岡崎市滝町字外浦38-1　鈴木様方AC係

beatmania ⅡDX　発行／東方傀儡一座！

帝六

4コマ
ギャグ

ちょっとブラックなネタで暴力的なビートを刻むギャグ4コマ12本。各キャラいろいろヒドイ言われように なっているのが笑えます。

B5判　20P　オフセット　表紙カラー
400円分無記名小為替＋180円切手＋あて名シール＋連絡用80円切手＋誌名を記した紙
〒960-8157　福島県福島市蓬莱町4-3-15-42　堺様方「TKI」

鉄拳5　発行／ISSgraphics.

TKN5designing

ギャグ　研究

B5判　20P　オフセット　表紙カラー
400円分無記名小為替＋送料200円分切手
〒194-0023　東京都町田市旭町3-12-13　清野様方ISS係

「5」から鉄拳を始めようと思っている方にぜひ！

不完全ながら、カスタマイズカラーやアイテム、そのポイント数などをまとめたリストがメイン。自分なりのコーディネイトで決めたい方はぜひお手元に。

パケット代節約を目指したビギナーに優しい本。ネットやカードの使用法の丁寧な解説もうれしいですね。1Pギャグも数本収録されてます。

伝言板
チョコとハガキに想いを載せて

★ペンフレンドを募集いたします！
KOF好きな人、私めと文通やイラ交してください！　KOFを知ったばかりの初心者なのでいろいろ教えてくださるとウレシイです。男女年齢不問！　初回のみプロフィールと80円切手同封願います。イラ付きだと昇天するほどうれしいです！
〒950-2041　新潟県新潟市坂井東4-35-10　渡辺詩織
P.N.にょろり

このコーナーではみんなの活動内容や募集などのお便りを載せていきます。たとえば……、サークル会員募集、友達募集、アンケートの回答者募集、個人主催のイベント告知など。売ります・買います・あげますは扱っていません。はがきは縦でも横でも可。また、文章でも投稿を受け付けているので、情報の内容を60文字以内と公開してもよい連絡先を明記して送ってください。

★ペンフレンド募集！
鉄拳とブラッディロアが好きな男女の方、私と文通してください!!　鉄拳は「5」について教えてくださる方、ブラッディロアは「3」まで（PS2用の「4」もOK）語ってくれる方を希望します。初回のみ80円切手同封、PRをそえてください。年齢は問いません。
〒390-1401　長野県東筑摩郡波田町6284-3　真関利佳
P.N.美里亜ゆうあ

THE KING OF FIGHTERS FESTA IN TOKYO
KOF ONLY COS-PLAY EVENT
2005.3.13(SUN) at EBISU MILK

〒234-0056　神奈川県横浜市港南区野庭町641-24　Leopalace21 NOVA103号室　工藤彰之

当館掲載の競争率について「なぜマイナータイトルだと掲載率が上がるのか？」というご質問をいただきました。これは幅広い読者の方々のニーズに応えるよう、掲載する7冊がなるべく単一タイトルに偏らないようにしているためです。その関係上、人気タイトルの同人誌は競争率が高くなり、投稿数の少ないタイトルや攻略・研究本は掲載率が高めになっていますね。

●アイコンの説明●

ベースはゲームパロディを中心としたコミックです。何も記載されていないものはゲーパロコミックです。

■攻略　ゲームの攻略を中心とした本であることを表しています。■設定　キャラクター紹介などを中心とした本であることを表しています。　■研究　アーケーダー的工作法やゲーム市場全体を論じものなど、個人研究を中心とした本であることを表しています。また、資料的価値の高い場合にも使用します(何かのリストなど)。■男性向け　女性向け　それぞれ男性向けの内容なのか女性向けなのかを表しています。これは制作者の申請によって付けています。■18禁　未成年者は購入することができません。基本的に制作者の自己申請によって表記しておりますが、編集部の判断で指定する場合もあります。ご了承下さい。■ギャグ　内容がギャグであることを表しています。　■シリアス　内容がシリアスであることを表しています。　■イラスト　イラスト集を表しています。また、イラストのみが多い場合にも使用します。　■4コマ　4コマオンリーまたは4コマの多い本を表しています。　■小説　小説本であることを表しています。また、小説が多い場合にも使用します。

バトルギア3 tuned　発行／TKR trax

BATTLEGEAR=FANBOOK

小説　イラスト　研究

ショートショート小説数本を中心に、カラーページやイラスト、記事などで構成。読みやすさも配慮した作りになっておりますぞ。

B5判　48P　オフセット　表紙カラー
1040円(送料込)分の無記名小為替＋あて名シール＋80円切手
〒386-1212　長野県上田市大字富士山1789-1　岩井宏樹

サムライスピリッツ零　発行／電脳天国

月迷風影

シリアス　ギャグ

雨宿りで偶然出会うレラと葉月。そこで語られる兄・妹への、そして闘いへの想い。ほかにギャグなども収録した風間風味満載の1冊。

B5判　28P　コピー　表紙カラー
300円分無記名小為替＋200円分切手＋あて名シール
〒431-0421　静岡県湖西市新所2852
内藤麻代

ギルティギアイスカ 他　発行／白尻病(しろしりやまい)

暴れCADIA

ギャグ

表紙と同ネタのギルティパロのほか、KOFやポップンの「ぱにぽに」パロなど、幅広い元ネタとパロのチョイスの妙で笑わせる1冊です。

B5判　40P　オフセット　表紙カラー
800円分の無記名小為替(送料込み)
〒193-0815　東京都八王子市叶谷町1094-17　古家聡

コピー誌を研究せよ　ラストシーズン
より凝ったコピー誌を作るには？

コピー誌のさらなる秘密

牡丹、女・涙の化粧裁ち！

牡丹「あれ？　この本はコピー誌……アレ？」
ジョイ「どうしました、冬コミで手に入れたコピー誌を開いたり閉じたりひっくり返したりして」
牡丹「ジョイさん、コピー誌制作のベクトルの一つに、オフセット読みたいなきれいな仕上がりを目指す、というのがあると思うんです。でも本の端って、コピー誌の場合はどう整えても少しは不ぞろいになるじゃないですか。なのにこのコピー誌の端は、まるでオフセット誌みたいにきれ〜いに整ってるんです」
ジョイ「ああ、これは化粧裁ちですな」
牡丹「ケショウダチ！　あの満願成就まで口紅も白粉も使わず、一切のお化粧を絶つという、あの!?」
ジョイ「どこの奇習ですか、それは。さっきあなたが言ったように、手作業ではどう整えても、本の端は多少不ぞろいになります。そこで、その不ぞろいな部分を裁ち切ってしまうのが化粧裁ちです。オフセット誌も基本的にはこれと同じことをやっているのですよ」
牡丹「なるほど。でも、周りの部分を切ったら本が小さくなっちゃうんじゃないですか？」
ジョイ「ええ。ですからあらかじめ、作りたい本のサイズより大きい紙にコピーを取るのです。仕上がりがA5サイズの中綴じ本なら、本来はA4のところをB4用紙にコピーします。そしてまずは普通に製本し、その後に全体がA5サイズになるように余分なところを切るのです」
牡丹「切るのには何を使うんですか？　裁断機？」
ジョイ「裁断機があればOKですが、一般家庭にはあまり置いてないでしょう。定規とカッターで、1冊ずつ地道に丁寧に切っていくことになるでしょうな。1回で切ろうとせず、何度も薄くカッターを引くのがコツです」

牡丹「それ、ものすごく手間がかかりませんか？」
ジョイ「しかし効果は絶大。是非一度おためしあれ」

凝ったコピーとお手軽オフセット？

ジョイ「ほかにも、コピー誌には手作業ならではの工夫が沢山ありますぞ。例えば、波線形やギザギザに切ることができるピンキングばさみというはさみを使って、化粧裁ちの代わりに本の周囲を整えると……」
牡丹「あぁっ、なんだかファンシーな本になった！」
ジョイ「そのほか、ホッチキスでなく、紙に穴を開けて紐で綴じるという方法もあります。古文書みたいな和綴じにするのも良し。リボンで綴じたりすれば……」
牡丹「あああっ、ファンシーさが5割増しに！」
ジョイ「さらに高等な手段では糊で綴じるという手もあります。それも普通の水糊でなく、熱で溶かすタイプの専用の糊と機械を使い、さらに化粧裁ちもまですれば、もう外見上はオフセット誌と見分けが付きません！」
牡丹「熱で綴じる機械って簡単に買えるんですか？」
ジョイ「東急ハンズなどで入手できますぞ。値段は、まあ大雑把に言えば1万円前後ですかな」
牡丹「おおおおお〜!!　お？　コピー誌は毎回コピー代がかかる上に初期費用でプラス1万円……それぐらいお金があったら、オフセット誌作れちゃいませんか」
ジョイ「ゴホン……まあそうです。コピー誌は凝れば凝るほど楽しいですが、1冊1冊にかかる手間やお金は増えていきます。どういう本を何部作りたいかで、コピー誌とオフセット誌を作り分けるのが重要でしょうな」
牡丹「あー、年甲斐もなくヒートアップしたのを、それとなく誤魔化しましたね」
ジョイ「ゴホン、ゲホン、な、そんなことは！」

KOFシリーズ　発行／KKI

トキハナツ×トキハナテ

18禁　男性向け

クリス×クーラやバイス&マチュアネタも収録。全体的にハードにえっちいですが、オチはギャグ風味のほのぼの系でまとめています。

B5判　72P　オフセット　表紙カラー
誌名を掲載した手紙＋800円分無記名小為替＋240円分の切手＋あて名シール＋80円切手添付の返信用封筒
〒471-0052　愛知県豊田市逢妻町3-1-67
平田淳也KKI

■ゲーパロ館投稿規定

扱う内容はアーケードゲームオンリーです。基本的にコンシューマタイトルは受け付けません(ただし、アーケードで続編がでたりするものはOKです)。18禁もOK。攻略本はとくに歓迎します！　次に記す事項を記入したものと、見本誌一冊(返却はしません)を送ってください。不備のものは選考対象外となります。
●本のタイトル　●判型　●総ページ数　●扱っているゲームタイトル(複数存在する場合はメインを書いてください)　●本のPR文(40字以内で)　●サークル名　●通販申し込み先　●通販での値段(本の代金&送料)と送金方法　●本人の連絡先(名前・住所・年齢・電話番号、連絡可能な時間帯。お持ちの方はFAX番号やE-mailアドレスも)
できれば、このコーナーの意見、感想も書いて下さいね。
では、たくさんの投稿を待ってます！

■通信販売を申し込む方への諸注意

◎無記名小為替とは、郵便局から買ってきたままの、何も記入していない小為替です。　◎あて名シールとは、市販のラベルシールなどに自分の住所・氏名を記載したものです。　◎欲しい同人誌のタイトル、部数、自分の住所氏名を書いた手紙を同封しましょう。相手の失礼のないように文面に気を付け、きちんとした便せんを使いましょう。　◎サークル側の都合により、本の発送には1〜2カ月かかる場合もあります。あらかじめご了承下さい。　◎万が一の場合のため、自分の住所・氏名を記入した連絡用封筒と80円切手を同封することをお勧めします。◎基本的に編集部はトラブルに関与できません。注意してご連絡ください。

あて先　〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10みかみビル
(株)エンターブレイン アルカディア編集部「ゲーパロ館」係
メール投稿の方は→　dohjin@arcadiamagazine.com

締切　基本的に随時募集です。3月末に掲載を希望する人は**2月18日(金)必着**です。
コーナーの意見、感想、伝言板への投稿はE-mailでも受け付けています。

アルカディア 超 推薦

ゲーマー『お気に入り』サイト

Text:Joe ／一度ハマると抜けられないのがクイズゲーム。「殿様の野望」や「マイエンジェル」にもハマったものです。

『クイズマジックアカデミー』

ゲーセンの入り口に置かれた等身大ポップが注目を集めた『クイズマジックアカデミー』（以下『QMA』と略）。基本は至ってシンプルなクイズゲームですが、登場するキャラクターたちや学園生活をモチーフにした世界観は『QMA』独自の魅力。今までに『QMA』を知らなかった人も、今回ご紹介するイラストサイトを見て『QMA』の魅力の一端を知ってほしい。「お気に入り」では『QMA』プレイヤー必見の、攻略サイトやオンリーイベントのサイトをご紹介しよう。

m.n.d 宗方万里

http://www5e.biglobe.ne.jp/~MN-DOLL/b-mnd-i.htm

アロエ中心の『QMA』専門イラスト系サイト。どのイラストもなごめるものばかりだぞ。『QMA』ではキャラごとに同盟があり、ここはアロエ同盟参加サイトでもある。

■ねここや■ かんな久

http://www1.kcn.ne.jp/~ohtuki/

『QMA』専門同人誌を刊行するサークル「おにおんている」のサイト。刊行物は「QMAの反乱」というタイトルで、同人誌専門店でも入手可能。

Cetius 浅葱月夜

http://cetius.fc2web.com/

「イラストコーナー」に『QMA』のイラストがある。パステルカラーを使った独自のタッチで描かれており、ほかのゲームイラストも併せて楽しみたい。

Holy Horizon sideB 流魂レム

http://www6.ocn.ne.jp/~gal/

アロエやシャロンなど『QMA』女性陣のイラストを掲載する。週替わりイラストや投票なども実施しており、定期的にアクセスしたいサイトだ。

Requirement For Lovers 卯月

http://zzt-231.com/

「ギャラリー」内の「Copyright」に、シャロンとマラリヤのイラストを掲載。細い線と美しいグラデーションが印象的だ。ほかに、オリジナルコミックもあるぞ。

かわいい女の子のイラストがたくさん

TESTAMENT 渡真仁

『QMA』の中でも特に人気が高いアロエ。表情がかわいいです。

http://ww2.tiki.ne.jp/~jinnojyou/

いろいろなゲームやアニメに登場する女の子たちのイラストがメインのサイト。『QMA』からはアロエがその一人として掲載されている。『QMA』以外のイラストも非常にクオリティが高いので、掲載イラストにピンときた人はまずはアクセスしてみるべし。

美しく描かれた女性キャラは必見

鮒と共に生きる 杉岡ヒロユキ

杖を抱えたルキア。明るい表情が魅力的だ。

http://www8.ocn.ne.jp/~funa/

掲載イラストのルキアをはじめ、ほかにも『QMA』登場の女性陣や、レオン、ラスクのイラストを掲載。また、同人サークル「鮒鮨（ふなずし）パズーカ」として活動しており、その刊行物の表紙も掲載されている。サイトを隅々まで楽しむべし。

イラスト、SS、同人活動など盛りだくさんサイト

革命前夜 もちもちぱんだ

『QMA』はラブラブなカップリングイラストも多め。

http://www.h3.dion.ne.jp/~omaeda/nidera.htm

同人サークル「ホロ酔い河童」のホームページである、音ゲー中心のサイト。となっているが、『QMA』に関しても豊富にイラストやSS、同人活動などを掲載している。どれもが盛りだくさんの内容を誇っており、『QMA』プレイヤーなら1度は訪れたいサイトだ。

『QMA』のイラストを中心としたサイト

MAMのゲーム記録簿 MAM

衰えぬ人気のアメリア先生。ぜひカラーで見てほしい。

http://w-k.hp.infoseek.co.jp/qma/index.html

『QMA』に登場するキャラを多数掲載しており、きれいな瞳のイラストはぜひともすべて見てほしい。なお、イラストは別ウィンドウでポップアップするため、自動的に閉じるツールを使っている人は要注意。また、絵板のイラストも丁寧なものばかりだぞ。

YAMATAKA's Selection Gallery YAMATAKA&社長&NOWEST&ハヤブサは死せず

http://www.geocities.jp/jmjackpot/

イラストコーナーにサンダースメインの『QMA』4コマ漫画と、ミランダ&アメリアのイラストを掲載。サイト全体にパワーが溢れており、楽しい雰囲気だ。

ストラトスフィア ウルツサハリ

http://urutsusahari.fc2web.com/

同人サークル「ストラトスフィア」のサイト。『QMA』からはシャロンのイラストが掲載されている。ほかにも、取り扱いジャンルは多岐にわたる。

forget me not 葉月鈴音

http://rinne0418.infoseek.ne.jp

イラストやSSが充実しており、特に『QMA』関連のイラストは別コーナーが設けられるほど。イラストにはコメントが付記されており、これらも併せて楽しみたい。

twilights Nachi*

http://twilights.s50.xrea.com/

トップページに『QMA』のアイコンが掲載されているが、これが秀逸！ イラストも陰影にまで気を配った色使いできれいに仕上がっている。

ATELIER ITSUMI いつみ

http://studioeyes.main.jp/

ゲーム系のイラストを展示してるサイト。『QMA』からはアロエを中心に、イラストやコミックなどを掲載している。

※本記事では「ショートストーリー」を「SS」と略しています。

『QMA』関連サイト

1度ハマると抜けれらない魅力を持つ『QMA』。今回はいろいろな視点から各種サイトをご紹介しよう。まずプレイヤーとしてチェックしたいのが、多彩かつ豊富な情報量を誇る「QMAコミュニティ（http://www.qma-community.net/）」。ゲームの遊び方からシステム面まで網羅されており、プレイヤー間の情報交換も盛んだ。ぜひともサイト内を隅々までチェックしてほしい。

攻略サイトとしては「Skyheart（http://www.geocities.co.jp/Playtown-Knight/6737/）」をご紹介。クイズゲームの攻略法といえば問題文とその解答の暗記に尽きるが、このサイトでは管理人が体験した問題と解答が100問以上掲載されている。解答部分は反転させないと見えないようになっているので、問題文だけ見たい人でもOK。掲載ジャンルのバランスもよく、成績が伸び悩んでいる人は、チェックするべし。

さらに『QMA』用語集のサイトとしてぜひチェックしてもらいたいのが、「Zigeunerleben（http://yellow.ribbon.to/~zigeuner/index.html）」。読みものとしても優れており、掲載用語も豊富だぞ。

「お気に入り」PLUS

さらに関連サイトの追加として、クイズ好きなら「鈴木舟太のクイズホームページ（http://www syu-ta.jp/）」をチェックすべし。『QMA』コーナーもあって、面白いよ〜。イラスト系サイトとして、今回はバナーをご紹介できなかったが、「にゃおっくす（http://www1.kiwi-us.com/~nyaox/）」、「strawberry basket（http://yeye.girly.jp/）」、「ホーキのうら（http://www3.pf-x.net/~empty-box/）」も必見だ。

最果て島のその先には

ファンタジーを舞台にチームバトル制を導入した格闘ゲーム『カオスブレイカー』。今回、そのハードな設定を一挙公開だ。

Chaos Breaker カオスブレイカー 設定資料集

マンティコア

ザ・キング・ハズ・ノーネーム（名無しの王）

ティーラ

STORY ストーリー

遥か太古――神々と竜との戦いがあった。その戦いはすさまじく、空は焦げ、海が沸き立ち、大地を裂いたという。

永遠に続くかと思われた戦いは、竜たちが力尽きたことで終結を迎える。竜の王が、力の源である「真の名」を神々に奪われたのだ。

名を奪われてもなお強い力を持つ竜の王は、「名無き王」として「最果て島」に封印された。残された竜は地を追われ、または死を迎えた。

戦いに疲れた神々は、どこかに去っていった。いずれ訪れる日のために、「マナ」と「アイテム」を残して……。

BOSS

最後に立ちはだかるボスキャラクターたち。その攻撃の強大さは、神に匹敵する威力を有する。マンティコアはダークエルフの女王・ティーラの下僕で、ティーラは自分の魂を使い、「無名の王」を現世に復活させる。

ラムダ

種族◆ヒューマン
職業◆ウォーリア
使用武器◆バスタードソード
使用魔法◆なし

ラムダは十数年前にダークエルフによって滅ぼされたバーバリアンの生き残り。ダークエルフの攻撃を受けたとき、幼かった彼は隠れていて無事だった。そして去っていく青い肌の一団に対し、生涯をかけた復讐を誓った。頼るものの無い荒野で地獄のような日々を送り、鍛え上げられた鋼のような肉体を手に入れた彼は、一族の復讐の為にダークエルフを葬り始める。似た境遇の2人「サンドラ」と「カースヘッド」と出会い、復讐の旅は佳境に達しようとしていた。ダークエルフ達が「最果て島」で太古の力を手に入れようとしている……ダークエルフと決着をつけるために、彼らもまた「最果て島」へと向かった。

サンドラ

種族◆ヒューマン
職業◆ウォーリア
使用武器◆ソード&シールド
使用魔法◆なし

「ラムダ」の一族同様、ダークエルフに襲われ、壊滅したバーバリアンの一族の生き残り。他の生き残りたちと森の奥に逃げ込み、森の猛獣やモンスターを相手に剣の腕を上げていった。同じ様に森に隠れ住むハーフエルフからダークエルフと戦うためのさまざまな技を学び、魔法に対してもある程度の耐性を身につけた。十数年後、「ラムダ」「カースヘッド」と出会い、共に復讐の旅に出る。

カースヘッド

種族◆ヒューマン
職業◆バーサーカー
使用武器◆ビッグハンマー
使用魔法◆なし

勇猛な戦士として知られる彼の一族は、バーバリアン最後の一族としてダークエルフの襲撃に対し善戦をしていた。だが、魔法による攻撃と、ネクロマンサーにより死者までもが襲ってくる状況に、形勢は悪化していった。仲間が恐怖に怯え次々と倒される中、「呪われた兜」により感情を捨て去ったバーサーカー一人だけが最後まで戦いを続けていた。やがてダークエルフを追ってきたラムダが現れ、一人残ったこの狂戦士を、自分と同じダークエルフに恨みを持つものとして復讐の旅の仲間とした。

エリオン

種族◆エルフ
職業◆マジックウォーリア
使用武器◆ライトソード
使用魔法◆ライトマジック

エルフ軍ジェネラルガード部隊所属のエリート戦士。竜にとどめを刺した剣士の血を引く。彼の先祖は竜の血を浴びるも闇に染まることなく帰還しており、英雄として称えられている。それが彼の誇りでもある。典型的なエルフの性格であり、他種族を見下す傾向がある。また、ダークエルフとは長年戦っており、相当な憎悪を抱いている。剣技に長け「ソードマスター」の称号を持っており、光の魔法を使用することもできる。太古の竜の復活の兆しに際し、封印に向かう「フィーナ」の警護を命じられ「最果て島」へと向かう。

フィーナ

種族◆エルフ
職業◆メイジ
使用武器◆ライトスタッフ
使用魔法◆ライトマジック

エルフ随一の魔法使い。若くして魔法師団の長となり、ダークエルフとの戦でもその強力な魔法で何度も勝利している。エリオン同様に他の種族を劣った存在と見る傾向にあり、他の種族からは冷血なエルフの魔法使いとして恐れられている。かつてエルフの魔法使いが竜の王封印の際に重要な働きを示した事から、魔法師団の長として太古の竜の封印を命じられ「最果て島」へと向かう。

イヴェッタ

種族◆エルフ
職業◆アーチャー
使用武器◆ボウ＆アロー、ダガー
使用魔法◆なし

エルフの都周辺を守る警備隊員所属の、若いエルフ。その弓の腕を買われて竜封印の一行に加わる。都の周辺から離れたことが無いため、他の種族のことに関してはほとんど知識が無い。そのためかエルフにしては他種族に偏見が少ない。エルフとしてはまだ若く、魔法を使うことは出来ないが、弓矢にはある程度の魔力が込められている。竜の封印の際に、血を浴びてダークエルフになってしまった先祖のエルフたちの過ちを再び犯さないよう、エルフの長老たちが弓の名手である彼女を竜の封印の一行に加えた。もし、封印に向かったエリオンやフィーナが竜の血を浴びたときは、彼女の若き正義感が新たなダークエルフの誕生を防ぐであろうと。

ドルガン

種族◆ドワーフ
職業◆ウォーリア
使用武器◆グレートアックス
使用魔法◆なし

ドワーフの勇敢なる戦士。度重なるオークとの戦争でオークたちの首を50以上あげ、歴戦の戦士としてドワーフ内外にその名を轟かせる。ドワーフの里の火山が休止し、太古の大いなる力を持つ炎が消えてしまったため、その代わりとなる炎を求めてバルガン、ゲルハッセンⅡと旅に出る。彼らは太古の竜の噂を聞きつけ、それこそが自分たちが求めている炎に違いないと確信し、一路「最果て島」へと向かった。

バルガン

種族◆ドワーフ
職業◆ガンナー
使用武器◆クランプライフル
使用魔法◆なし

ドワーフの戦士の一人でドルガンの弟。他のドワーフの倍はビール好きで、いつも飲んだくれている。しかし、その銃の腕は確かで、数キロ先のオークの目玉を打ち抜いたと言われている。兄であるドルガンに「火山が復活しなければ、ビールを飲める生活は戻らない」といわれ、炎探索に加わる事となる。

ゲルハッセンⅡ

種族◆ドワーフ
職業◆タンククルー（エンジニア）
使用武器◆フレイムキャノン
使用魔法◆なし

ドワーフが誇る技術者の一人。彼が作り上げたこの「フレイムキャノン」は「ゲルハッセンⅡ」と名付けられ、以後彼とフレイムキャノンのセットで「ゲルハッセンⅡ」と呼ばれるようになった。「ゲルハッセンⅡ」が完成と同時に、太古の力を持つ炎が消えたため、この新兵器は現在のところこの世に唯一つの物となっている。炎の探索と、自ら設計、組立を行った新兵器「フレイムキャノン」の性能を試すために出発する。

ゴブリン
トロル
オーク
OGRE
CHAOS BREAKER Graphic Arts
オーク

ゲーマー用語の基礎知識

街頭電脳遊戯語録

がいとうでんのうゆうぎごろく

今月のテーマ 『シューティング』

昨年、AMショー会場で大々的に発表されたタイトーの新基板『TypeX』の登場によって、にわかに活気づいてきたゲームジャンルといえば……シューティング！ 2005年は当たり年ですよ!?

担当：伊勢猫
イラスト：はしもとしん

人気シリーズ続編となる『雷電Ⅲ』＆『式神の城Ⅲ』に続いて、早くも発表されたケイブ最新作『鋳薔薇』！ シューティング新機軸としてグレフが栄作中の対戦ゲーム『閃光の輪舞』と新作が目白押しなシューティング用語を解説!!

▼あ行▲

当たり判定【あたりはんてい】hit check
□開発

画面上へ描画されたグラフィックに対し、プログラム上で擬似的に設定した視認できない接触判定の俗称（同ヒットチェック、コリジョンなど）。別ジャンル、特に対戦格闘では見た目に違和感の無い設定が常識とされるが、ことシューティングに関しては話が別。「弾幕」シューティングの先駆け的な存在となった『怒首領蜂』（97年／ケイブ）の登場により、「弾避けの面白さ」を演出するために自機判定は極小化の一途をたどって現在に至る。近年では1ドット（描画の最小単位）の判定しか持たないタイトルも一般的となり、過激な危険行為を推奨した『式神の城』シリーズ（2001年～／アルファシステム）、『サイヴァリア』シリーズ（2002年～　サクセス・スコーネック）などを定着さていく原動力ともなった。

安地【あんち】safety zone
□テクニック□現象

文字通り「自機を操作せずとも敵機の攻撃に晒されない安全な場所」を表したプレイヤー造語。安全地帯を略したもの。メーカー各社の開発者たちによる熱心なアルゴリズム研究の結果、純粋な安全地帯は絶滅の一歩手前にある。とはいえ、攻撃パターン単位で見れば回避不能（＝クリア不能）な弾幕は存在せず、これらを見つけることがゲーム攻略の鍵を握る。

○○＋WAY【～うぇい】-way
□システム

自機、あるいは敵機から前面方向へ放射状に撃ち出される弾道の「方向」を数字と組み合わせることで示していく単位（同扇状弾）。2・4・6……といった偶数の場合は、自機の前方・直線上に弾が飛ばないのがシューティングにおける一般的なセオリー。逆に3・5・7と奇数であれば、前方・直線上にある対象を狙った弾が飛んでいく。ちなみに読み方としては、語尾と合わせた英数読みが正しい読みとなる。

例＞3方向に向かって飛ぶ弾＝3WAY（読み……スリーウェイ）

撃ち返し【うちかえし】retaliation attack
□システム□現象

敵機が、破壊された直後に自機をめがけて撃ち出す特徴的な反撃弾の俗称（同撃ち返し弾）。名作『グラディウス』（85年／コナミ）で認知された攻撃パターンだが、その草分け的な存在は『サスケvsコマンダー』（80年／SNK）に登場したザコ忍者だったりする。

オプション【おぷしょん】option
□システム

自機、あるいは敵機に付随した独立型の攻撃因子を持つ護衛兵装全般を示した造語（類ビット、ポッドなど）。語源となっているのは『グラディウス』シリーズに登場したパワーアップで、自機の動きをトレースした機動タイプは現在でも「グラオプ」などと呼ばれる。

▼か行▲

切り返し【きりかえし】cutback
□テクニック□プレイヤー

画面端へ追い込まれないように、「敵弾を引きつけ、逃げ道を確保する」誘導＆回避の基本テクニック。この際に重要なポイントは「敵弾の引きつけ」と「移動タイミング」の一つ。ある程度の慣れは必要だが、これをマスターすれば脱シューティング初心者といえる。

○○＋形態【～けいたい】form
□システム

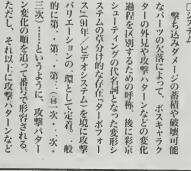
撃ち込みダメージの蓄積や破壊可能なパーツの欠落によって、ボスキャラクターの外見や攻撃パターンなどの変化過程を区別するための呼称。後に彩京シューティングの代名詞となった変形システムの草分け的な存在『ターボフォース』（91年／ビデオシステム）を境に攻撃バリエーションの一環として定着。一般的に第一・第二・第三（同一次・二次・三次）……というように、攻撃パターン変化の順を追って番号で形容される。ただし、それ以上に攻撃パターンなどが変化しない場合は、例外的に「最終～」といった形の表現が用いることもある。

▼さ行▲

自爆【じばく】suicide explosion
□システム□プレイヤー

まさに、呼んで字のごとく意図的に爆発して自滅すること。スコア稼ぎを目的とした、対ボス戦の長時間化を防ぐため、開発者サイドが考案した苦肉の策の一つ（類永久パターン防止キャラ）である。近年では、ほとんどのボスキャラクターがタイマー式の自爆装置を内蔵された状態で登場するか、一定の時間が経過すると戦闘を放棄して逃走し始める。また、プレイヤーが意図しないような非常に単純なミス（同凡ミス、タコミスなど）で自機が被弾した場合や、ゲームの「ランク」上昇を抑えるためにプレイヤーが意図的にミスする場合などにも用いられる。

用語の種類　用語の系統と分類表記：開発……開発サイドが元となる用語　プレイヤー……一般的なプレイヤー用語　テクニック……ゲームにおけるテクニック全般　システム……ゲームシステム全般／現象……ゲーム中に起こる現象　ハード……ハードウエア全般（主に筐体、基板など）　ソフト……ソフトウェア全般（主にプログラムなど）

ゲー語のツボ

処理落ち【しょりおち】
Data is exceeded
□現象□ハード□ソフト
　画面上に描画されたキャラクターや弾、エフェクトなどの表示オブジェクトの数や速度が、ハード（㊐ゲーム基板）の表示性能を超え、グラフィックの描き換えスピードが一時的に遅くなったり、消える現象を示した造語。元はハード性能を考慮していないソフトが引き起こす、技術的な欠陥（㊫バグ）だったが、スローモーション効果による難度の低下からバランス調整の一環として定着した。シューティング黎明期の80〜90年代に比べれば、現在は使用基板の描画スペックも大幅にアップ。描画スピードを落とすプログラムを使って、意図的にスロー効果を生み出している。

▼た行▲

弾消し【たまけし】bulette erase
□現象□システム
　一部の例外を除き、破壊不可能な敵弾に対する救済措置として搭載された消滅フィーチャーの総称。近年は「ボム」が持つ特殊効果の一種として認識されているが、元を辿れば画面上の敵にダメージを与える全滅アイテムが元祖と呼べる。最新作『虫姫さま』（2004年／ケイブ・AMI）をはじめとした一連のケイブ作品には数多く搭載されており、特定の敵機を破壊すると効果が発動。瞬時に敵弾を一掃可能な、簡易的なボムシステムとして扱われている。

ため撃ち【ためうち】charge shot
□システム
　通常ショットのボタンを押し続けることでパワーをため、破壊力の高い特殊ショットを繰り出す、自機システムの総称。連射至上主義に対して一石を投じた「レーザー」に次ぐ画期的なアイデアの攻撃バリエーションで、『R・TYPE』（87年／アイレム）の登場によって脚光を浴びた。現在も特殊攻撃などに名を変え、自機の攻撃バリエーションとして活用されている。

段幕【だんまく】barrage
□現象
　大量の弾が発射されている様子。多くのプレイヤーに弾避けの面白さを伝えてきた『首領蜂』シリーズに代表される、画面上を覆い尽くすほど大量な敵弾のこと。これら使用基板の描画限界に挑んだタイトルをひとまとめにして「〜シューティング」とも形容される。

▼は行▲

早回し【はやまわし】turns early
□システム
　「マップ上に配置された敵機を早く倒すことにより、敵機の出現パターンを繰り上げて多くする」現象を指し示したプレイヤー造語。タイトルごとに仕様の細かな違いはあるが、これを行なうことで総じて多くの敵機が出現する。当初は「特定のボスや敵機を早く倒すことで、しばらく敵機が出現しなくなる」現象の予防策として考案されたもので、『ゼビウス』（82年／ナムコ）のボス的な存在「アードアジェネシス」戦において、すでに現在のものに近い形で搭載されていた。これを稼ぎフューチャーとしていち早く取り入れたのが『雷龍2』（93年／MNK）と、『マクロス2』（93年／MNK）。いまでこそ先見の明があったといえるが、まだ当時はなじみが薄くプレイヤーに受け入れられるまでに時間がかかった。

ボム【ぼむ】bomb
□システム
　使用可能な回数に制約が設けられた、超強力な特殊兵装を指す総称（㊐ボンバー）。破壊力が異常なまでに高く、画面上の敵弾を消す「弾消し」効果や、自機の当たり判定が一定時間無くなる「無敵」時間といった、特殊効果を持つのが一般的。その有無はもちろんだが、緊急回避に使用可能かどうかで、タイトルの攻略難易度が大きく変化する。しかし実際のところは、とっさの場面で使えないまま終わるプレイヤーが大半を占めるのも事実。しかも、タイトルによって正式名称が変わるので、非常に覚えづらい。

▼ら行▲

ランク【らんく】rank
□システム
　「階級、種類」の意味から、タイトルの内部的な難易度を示すために用いられる。一般的なタイトルの多くは、プレイ時間やミスの回数、自機のパワーアップ状態によって内部的な難易度が段階的に上昇。中でも一線を画していたのが『ガンフロンティア』（90年／タイトー）で、撃った弾数で難易度が上昇する理不尽なシステムを採用。その流れは『バトルガレッガ』（96年／ライジング・エイティング）に引き継がれていく。このように難易度の上昇要素は千差万別だが、総じて自機がミスするごとに難度は下がっていく。

ランダム【らんだむ】random
□開発□システム
　「無作為」の意味で、規則性を見い出せない攻撃パターンを指して「〜攻撃」と呼ぶのが一般的。シューティングはパターン化が攻略の近道となるため、この要素が強いタイトルほどプレイヤー泣かせのタイトルであるといえる。

次号予告&質問・お便り募集

　次号以降に掲載予定のキーワードは「CF」「ガンシュー」など。用語の質問やリクエストは、随時募集中(採用者に図書カードをプレゼント)。アンケートハガキのスミでもいいから、ドシドシと送ってネ!

あて先は、
〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部「街頭電脳遊戯語録」係まで。
メールはscript@arcadiamagazine.comまで

用語の種類　記号表記の種類と意味：㊐……同義語を表します。／㊫……類義語を表します。／㊊……対義語を表します。／例>……使用例題を表します。
また、解説している用語が複数の意味や解釈を持っている場合、文頭に「①〜、②〜」といった丸数字を用いることで区分。それぞれ内容を分けて解説していくものとしています。

Video Game Music Laboratory

VGMラボ

New Release

beatmaniaⅡDX 11 ⅡDX RED Original Soundtrack

コナミメディア／KOLA-092～3　2.2 on sale ￥3,500（tax in）

【DISC 1】 1 [MINIMAL] ON THE TUBE／Q'HEY 2 [TECHNO] EVO66／Wall5 3 [HAPPY] believe... ?／Nao Nakamura 4 [TECHNO] KING OF GROOVE／DJ 19 5 [MIXTURE] ROK DA WORLD／DJ TOMO 6 [TRANCE] Kecak／John Robinson 7 [CLICK HOUSE] Click Again／dj REMO-CON 8 [HARD DANCE] Be quiet／Ryu☆ ほか、全35曲
【DISC 2】 1 [PSYCHEDELIC TECHNO] spiral galaxy／D.J.SETUP 2 [PSYCHEDELIC GOA TRANCE] ANDROMEDA／Sota Fujimori 3 [HARD SONATA] RESONATE 1794／KOHTA 4 [PIANO BALLAD] earth scape／dj TAKA 5 [FRANCE] Les filles balancent／Orange Lounge 6 [AFRICA] Move Me／good-cool feat. Raj Ramayya 7 [AMERICA] Close my Eyes for Me／D-crew feat.DENNIS GUNN (DJ Yoshitaka SCRATCHING) ほか、全28曲

サウンドディレクターのdj TAKA氏の言葉を借りるなら、「"変わってもいいもの"と"変わるべきでないもの"を見極める」という意欲的なスタンスで、ⅡDXの伝統である「音楽的バリエーションの増加」を高次元で成し遂げた、音楽的にもシリーズ最高峰に立つであろうサントラだ。おなじみのコンポーザー陣に加えて、Tatsh氏やDJ Yoshitaka氏ら新戦力が手腕を発揮。さらにはNao Nakamura氏やdj REMO-CON氏といった名うてのDJが、大いに彩りを添えている。

アヴァロンの鍵 オリジナル・サウンドトラック ―魔導のシンフォニー―

デックス エンタテインメント／DECX-0021～2　2.2 on sale ￥3,360（tax in）

【DISC1】『アヴァロンの鍵』 1 プロローグ 2 ようこそ魔導アカデミーへ 3 古の誓い 4 神聖なる大地 5 光りまといし救いの君よ 6 妙なる調べ 心に響く 7 Alea lacta Est！～賽は投げられた～ 8 炎のダンス 9 Vive Memor Mortis～死を忘れずに生きよ～ 10 Swords Crossed 11 遥か天界へ 12 Friends of a school 13 古の誓い -アレンジバージョン- 14 神聖なる大地 -アレンジバージョン- 15 光りまといし救いの君よ -アレンジバージョン- ほか、全25曲
【DISC2】『アヴァロンの鍵 弐』 1 一路順風 2 魔導伝承 3 宿命 4 四重奏 5 夏の勇気 6 夢と希望を風に乗せて 7 さぁ冒険開始!! 8 飛翔 9 輪廻転生 10 運命のトビラ 11 光彩陸離 12 閃影 13 臨界 14 Summon the Soul ほか、全26曲

まさに「待望の1枚」の登場だ。ファンタジー空間をアーケードに築く『アヴァロンの鍵』＆『アヴァロンの鍵 弐』のサントラがリリースとなる。本格的なファンタジーサウンドを楽しめる1作目、和風のテイストを散りばめて広がりを求めた2作目の楽曲が、全51トラックの大ボリュームで収録。「オリジナル・キャラクターステッカー」「セガ公式プレイヤーカード」、初回生産分には「アヴァロンの鍵開発チーム描き下ろし色紙プレゼント」の応募券が封入される。

旋光の輪舞 イメージサウンドトラック

スーパースィープ／SRIN-1020　2.4 on sale ￥1,050（tax in）※スーパースィープ通販及びメッセサンオーにて販売

1 Remember first rendez-vons. 2 Lucky Charm 3 Inner Fire 4 assemble 全4曲

対戦でありシューティングでもあるという、未知の領域に踏み込んだタイトルとして注目を集める新作の先行サントラがリリースされる。

音楽を手掛けるのはご存知、渡部"Yack."恭久氏。グレフ＆Yack.氏というタッグは『BORDER DOWN』で実現しているので、音楽そのものはもちろん、VGMのリリース展開に関しても期待大だ。今月も21ページでYack.氏とのインタビューを掲載しているので、先行サントラと併せて楽しんでいただきたい。

INTERVIEW

テーマ：分担の妙味

アーケードに現れたファンタジー

2月2日に『アヴァロンの鍵』『アヴァロンの鍵 弐 ―秩序と戒律―』（以下、『弐』）のBGMを収録したサウンドトラック「アヴァロンの鍵 オリジナル・サウンドトラック ―魔導のシンフォニー―」がリリースされる。ファンタジーの世界観、独特のゲーム性、そして大型筐体ということを踏まえた上で作られた楽曲の数々。その楽曲を深く知るための鍵となるお話を、サウンド担当の小林千穂さんとTAI-HEYさんに聞いた。

役割分担がうまく成立した『弐』

――まずは「アヴァロンの鍵」の音楽的なコンセプトを教えてください。

小林　『アヴァロンの鍵』はファンタジーの世界観を押し出すということで、オーケストラの雰囲気で曲を作りました。でも、戦闘はオーケストラ＋ギターとか……（笑）。

――遊び心がありますよね（笑）。それでは『弐』では？

小林　和風ですね。ただ、全体的にではなくて、要所に散りばめています。例えば、オープニングムービーの桜が散るところなど画面に和のテイストが現われているものに対しては、サウンドでもちょっと和の雰囲気を入れてみました。

TAI-HEY　ICカードを入れたときに流れる「一路順風」とランキング画面の「無幻泡影」は、最初から和風の曲にしようと考えていましたね。

――『弐』に関して、作曲の分担はどのように決まったのでしょうか？

小林　『弐』の開発当時に、私はまだ『アヴァロンの鍵Ver1.3』のBGMを作っていたんです。それで、TAI-HEYさんに「もう1曲どうですかね～」みたいに次々とお願いしてしまって……（笑）。私とは異なる持ち味の曲をたくさん作っていただきました。おそらく、私が一人で『弐』の曲を作っていたとしたら、こんなに前作からの音楽の違いは無かったと思います。

TAI-HEY　作る曲の嗜好は僕と全く逆だよね（笑）。小林の方が勇ましい曲が得意で、僕は静かな曲が好きなんです。だから僕はマップ曲を多めにしてもらいました。

小林　助かりました……。マップのBGMは私は『アヴァロンの鍵』でネタが尽きていましたから（笑）。おかげさまで、戦闘曲をたくさん作れて楽しかったです！

――『弐』は戦闘曲が10種類ですか。

小林　電子音やシンセサイザーを入れるなどして、さらに遊び心を盛り込みました。

TAI-HEY　僕が作った戦闘曲は、小林から借りた洋画のサントラに触発されました。「あ、こんなメチャクチャなのありなんだ」と（笑）。テクノ系やトランス系を入れてみたりね。企画の人からも逆に「迫力があっていい」なんて言われました。

――ずばり、このCDの聞きどころは？

小林　DISC1のアレンジ曲「Dona Nobis Pacem～私たちに平和を与えよ～」です。これは「H.」のボーカリストでもある光吉猛修さんにアレンジしていただきました。サウンドの花田さんという方のギターの早弾きが入っていてかっこいいんです！　曲に対する観点は個人で違いますから、アレンジバージョンは別の人がやった方が、いい作品が出来上がりますね（笑）。

TAI-HEY　自分はDISC1の「Alea lacta Est! -アレンジバージョン」です。途中の一小節がとても美しいんですけど、原曲では一瞬で終わってしまうんですよ。「この曲の聞かせどころなのに、ほんの一瞬で終わってしまうなんてもったいない！」と思って、歯がゆい思いをしていました（笑）。CDなら何度も聞けますしね。

――ゲームセンターという環境、そして大型筐体ということで苦心されたようですね。

TAI-HEY　『アヴァロンの鍵』はサテライト筐体ということで、複数ある筐体それぞれで違う曲が鳴ることが多いですよね。それを想定しての作曲は苦労しました。DISC2の「飛翔」はゲームセンターでは聞き取りにくい、ストリングスだけになる静かなパートがありまして、そこをCDで聞いてほしいです。「閃影」もゲーセンのスピーカーでは分かりづらい表現で、左右からアナログシンセが流れています。こちらも聞いていただきたいですね。

ネクストエキスパンションへの大いなる野望

――各曲のタイトルはどのように決まったのでしょう？

TAI-HEY　これは言っちゃっていいのかな（笑）。ほとんど、今回のサントラが出来上がる直前で決めました。でも、曲のイメージはしっかりとありましたから、列挙した言葉の中から当てはめていきました。

小林　3～4日ほど苦しい思いをしてタイトルを付けましたね～。「サザンロックのステージの曲」よりは「炎のダンス」と呼ばれるほうがうれしいので、覚えやすくて曲を連想しやすいタイトルを付けました。「Dona Nobis Pacem～私たちに平和を与えよ～」など、ラテン語を使用したタイトルはユーザーの方に伝わりやすいように、サブタイトルで日本語訳を付けました。

――曲のタイトルを先に決めて曲を作る、ということは無いのでしょうか？

TAI-HEY　自分は無いですね。曲がボツになる可能性もあるので（笑）。とりあえず無題のままジャンジャン作ります。

小林　「BGM-01」とか「BGM-02」ですよね。

TAI-HEY　曲が完成したらタイトルとは全然違う曲になっちゃった、ということもありますので、作り終えたときか、このようにCD化されるときに付けることが多いですね。

――諸事情があるのですね。それではシリーズの続編が実現した時に、サウンド面でやってみたいことは？

TAI-HEY　やはり、本物のオーケストラ、オペラ歌手などを使ってみたいですね。予算が下りればですけど……（苦笑）。

小林　生で録音する！　そして「H.」ライブで演奏するためにアレンジ曲を増やす！　それから、私はこのゲームのキャラクターが大好きなので、キャラクターのテーマ曲なども作ってみたいですね。

TAI-HEY　詞を付けて、声優さんに歌ってもらえたらいいですね～（笑）。ギャルゲーみたいな歌モノもやってみたいです。セガブランドで作られなさそうな方向性を目指し、期待をいい意味で裏切っていきたいですね。

――それでは最後に、ファンの方々へのメッセージをお願いします！

TAI-HEY　これからも変な曲で「あっ」と言わせたいと思いますので、よろしくお願いします。

小林　私が目標とするサウンドは「聞くと口ずさんでしまう曲」です。このCDでメロディを覚えて鼻歌などで楽しんでくださいね。

（敬称略　平成16年12月21日　東京・大田区　セガ三号館にて収録）

小林 千穂
セガのサウンドチームバンド「H.」ではギター担当。代表作は『パワースマッシュ』『マジカルトロッコアドベンチャー』など。大のムチュゴロウ好き。

TAI-HEY（佐藤 大平）
『弐』では半数以上の楽曲を担当。代表作は『ル・マン24』『ダービーオーナーズクラブ』『〃 2000』など。好きなカードはカワワッパ。

「誤爆に注意」

第二十一回
Text by SEIYAMA

『GGX』や『GGXX』でアレンジや作曲を担当。ギルティサウンドを生演奏するためのバンド「A.S.H.」のほか、クルマ好きのためのカバーバンド「HOT ROD CRUE」のキーボードを務める。また、『闘劇2004』のOPムービーの楽曲制作など、その活動範囲は多岐にわたる。

このコーナーでは、SEIYAMA氏への音楽的な質問を受け付けております。eメール（dontan@arcadiamagazine.com）かおハガキで、「どんたんどどたん」係までお寄せください。お待ちしております

「一年の計は元旦にあり」

皆さんはどのようにして新年を迎えましたか？

ワタクシ人並みに「年越しソバ」など食してみました。そして某家庭用ゲーム（注：クルマ好きというところで推して知るべし）に興じて鋭気を養いつつ（とは思えませんが）新年を迎えました。今年もいろいろ頑張りますという決意を込めて、第21回です。やっぱ冬の富士山は美しいですな（……いや、実家の窓からよく見えるものでつい……）。

さてさて、そんなわけで前号の続き。

「まさか自分がそんな苦労に……」というフレーズで締めくくっているところからもお分かりのように、かつてワタクシもPSG音源地獄を味わいました。もう3～4年ほど前になりますか、学生時代の友人がそんな仕事をしていたのでその縁で、某家庭用携帯ゲーム機ソフトの音楽制作を依頼されたのですよ。シューティングではなかったのですが、ある意味シューティングよりも（VGMにとっては）タチの悪いゲームでした。

本誌の性格上、また、諸々面倒なのでタイトルを明記するわけにはいかないのですが、「バトルフィールドのあちこちに爆弾を置いて爆発させる」という内容の……といえば、そう、アレです。仮に『爆弾男』とでもしときましょうか（笑）。

いや、これがもうまさに「どないせーっちゅーの」状態。音源仕様はノイズを含めて計4声（単音4パート・下図参照）。そのうち「ノイズ」と「サブメロ」は「爆弾の爆発音」に使用されることが確定しているので、実質的には「メロ」と「ベース」だけで楽曲を成立させることを考えなければならないのです。しかも、「サブメロ」がSEになったり楽曲の構成音になったり……音が出たり出なかったりするんですよ。

楽曲主体で考えれば、当然パート数は多いに越したことはないというのはお分かりですよね？単純に表現の幅が広がるわけですから。ただでさえ、元々の仕様でもノイズを除く（リズム的な使い道しかないですから）と「3声」しかない……ということは「トライアド（Triad=3和音）」を鳴らすのが精いっぱいだという理屈になります。

一般的な楽曲にみられるようなアレンジ……ドラムとベースのリズムに乗せて、コードが鳴っている上にメロディを……なんてのは、夢のまた夢、贅沢この上無し。というか物理的にムリ。その上、随所で構成音が欠けるという前提があるので、まさに音楽的知能（？）をフル活用しての作業と相成りましたとさ。このときほど「あぁ、弦アレンジをかじっておいて良かったなぁ」と思ったことはありませんでした。思わぬところで過去に培った経験が活かされるという好例だったわけです。

……というような思いをしたからこそ、「やるな、この曲」とか「こざかしい（失礼）な、このフレーズ」という耳でかつての名曲たちを聴いてしまう、否、聴けてしまうんでしょうね。または「ホントはこういう風にしたかったんだろうなぁ」なんて、「フルアレンジ」を想像してみたりもします。

ここ最近、音楽業界全体が「復刻ブーム」の様相を呈してますよね。ゲーム音楽の分野でも旧作の音楽が復刻やリメイクされていますが、上記のような観点で旧作VGMを聴いてみると、いろんな発見や驚きがあって面白いですよ。「知る人ぞ知る名曲」と言われている曲の中で、皆さんが実際に聴いて「そうかなぁ？」と思える楽曲が「名曲」と言われるゆえんは、実は音楽技法的なところにあるのかも知れません。さぁ、お手元に旧作VGMのCDなどをお持ちの方、今一度聴いてみては？

妙にアカデミックなシメになりましたが、そんなワケでまた次回。

「某ゲーム機」PSG音源の仕様

パート1：メロディー
パート2：サブメロ
パート3：ベース
パート4：ノイズ

この4パートはすべてモノ（=単音）なので、和音を演奏させる場合はそれぞれのパートの音を重ねて鳴らす。例えばパート3で「ド」、パート2で「ミ」、パート3で「ソ」を鳴らせば「ドミソ=C Major」が鳴る、といった具合。

パート4は、本文中にもあるように「リズム音」に使われることが多い。低音と高音を交互に演奏させてDr.のKickとSnareに見立てたり、それよりさらに高い音をHiHatやShakerとして使ったり……など。

※パート2と4は、SEとの兼用。大半のゲームプログラムでSE優先にされる。

イト・カツ

はじめまして、イト・カツといいます。オーリーキングは渋谷に出た際にプレイしてます。長沼サウンドは本当サイコーですね。元々「JSR」が大好きなので今回のイラストは楽しんで描けました。私の近況は、今はシューA社のマンガ雑誌に持ち込みしたり、ノベルの挿絵描いたりイラスト描いたり、同人方面もちょこちょこ活動しております。皆さん、どこかで見かけたらよろしくです。

長沼サウンド、サイコー!!

NAME : PANAPP EZAKI
Height : 155
Weight : 49
Age : 14
Stance : Beginner
Character : 無邪気

江崎パナップはサンフランシスコに住む14歳の日系の女の子。
近所で世界的スケボーレース大会『オーリーキング』が開催されることを知り
ヒーリーズシューズを履いて、大会前日にコースに忍び込んで遊んじゃう。

ホームページ「あらばき Day Drippers」
アドレス : http://www1.odn.ne.jp/~cam62410/index.html

Pandora Charatte 改
パンドラキャラット・カイ

●今号のテーマ

「オーリーキング」

このコーナーは、一つのゲームをテーマに、二人の作家さんがそれぞれキャラクターを創作・アレンジしてもらうコーナーです。「このキャラいい!」「このキャラ買った!」という応援、連絡は編集部まで。

ホームページ「NOISE FACTORY」
アドレス : http://www12.ocn.ne.jp/~waxel/

中臣 亮

はじめまして!! 何とか業界の片隅で生活している中臣亮(ナカトミリョウ)と申します。自称イラストレーターなのですが、最近はWEBの雑誌「COMIC SEED!」さんで恥も外聞もなく漫画なんぞ連載しております。宜しければ一度読んでみて下さい。今回のゲームはJSRチームさんのグラフィックなんですが、自分のキャラはそれとはかけ離れた感じになってしまいました……(汗)。

NAME : Nock Fook
Height : 156cm
Weight : 45kg
Age : 16
Stance : Accurate
Character : Cool

ノック・フックは某国企業により養成されたサイバードール。
人間的感情を一切廃し超人的体力を身につけている。
最新装備のハイテクボードを操り「オーリーキング」優勝を目指す。

NF

次号予告 次号、藤島総二先生&ものみもみじ先生登場! テーマは「DDR」

ゲームメーカーnow!

ゲームメーカーの生の声が聞けるコーナーです

治したい……

会社に泊まり込んだり、長時間にわたるデスクワークなど、ゲームメーカーに勤務する人は不健康になりがち。そこで今回はゲームメーカーの方々に、今年こそ治したい病気や、気になっている癖について聞いてみました。

そしてもちろん、いろいろな方面で話題になっている猿渡編集長のコラム「房総ゲーセン狂騒曲」もありますよ。

今回の共通質問	投稿者	埼玉県 佐野 マモル くん	質問	今年こそ治したい病気や癖は何ですか?

Sammy サミー 竹中/奥野

ゲーセンつぎ込み癖とゲーム買いたい病。

いつもご苦労さまです、プレイモア様! もうすぐAOUショー! 最新作『ネオジオ バトルコロシアム』もようやく触れるチャンスが訪れます。皆さまの気になるキャラがどうなったか、ぜひご自分の目で確かめに来てください。私達も会場におりますので、感想などもどんどんぶつけてください! 責任を持って開発にご報告致します。感想を頂けた方に先着で何か差し上げるかも(笑)。

http://www.sammy.co.jp/

G.REVOLUTION (有)グレフ アキラ兄さん

今、風邪をひいているので、それを治すのが先決ですねぇ。

『旋光の輪舞 イメージサウンドトラック』が、1月17日より予約開始でーす。詳しくは弊社ウェブサイト、もしくはスーパースィープさんのサイト(http://sweeprecord.com/)をご覧ください! この号が出ているころには、2ndロケテストも行なわれていることでしょう。もしかすると真っ最中かも……? 見かけたらプレイしてみてください!

http://www.grev.co.jp/

AIKY

なんだろう? やっぱり物忘れかな?

『ポチッとにゃ~』家庭ゲーム機版が、地道に売れてます。連鎖しない落ち物ゲームの定番として、定着してほしいですね。さて、アタックの初級ではハイスコアを出すための「へび」を作りながら第二の「へび」を作る技があります。ぜひ試してください。(仁井谷)

http://www.aiky.biz/

SEGA® セガ AMパブリシティ企画室 8

フラッキをなくしたい(ナンのコッチャ?)

新年をいかがお過ごしでしょうか。さて、1月の中旬から下旬にかけて『WCCF SERIE A 2002-2003 ver.2.1』と『VF4FT』の店舗予選大会が、セガ関連店舗において相次いで開催されています。新たな強者が誕生するのか!? 新年幕開けの熱い闘いにぜひ注目してください。詳細は下記URLにてお確かめください。

http://sega.jp/location/

cave ケイブ 広報 I

歯ぎしり(~_~メ) マウスピース必携か?

新作アーケードシューティング『鋳薔薇(いばら)』、ついに登場です。いかがでしたか? ケイブのHPで公式サイトが公開になりました。ぜひアクセスしてみてください。キャンペーンも展開中ですよ! そしてゲーヨコでは『虫姫さま』のウルトラモード出現に合わせて『虫姫さま外伝プラス』を配信中です! こっちもハードだぞ!!

http://www.cave.co.jp/

Alfa System アルファ・システム NAOKI

朝寝坊。

さあ2月です。そろそろ本格的に『式神Ⅲ』に関していろいろ情報が出せるかしら、という所までやってきました。とはいえ、まだ制作途中ですので、完成形をお見せできるワケではないのですが、AOUショーで何らかの形で情報は出したいと考えています。アーケードで徐々に肩身の狭くなっていく雰囲気ではありますが、細々と頑張っていきたいです。

http://www.alfasystem.net/

SEGA® セガ AM R&D パブリシティ室 西村ケンサク

痛風(治らないけど…)

『VF4』、『WCCF』、『頭文字D』の全国大会予選が開始され、各地で熱いバトルが繰り広げられている模様。決勝大会はいずれも3月下旬、都内某所にて行なうのですが、今回はすごいよ。何がすごいって……(モゴモゴ)。まあとにかく、楽しみに待っていてください。今回も数々の名勝負が繰り広げられること必至。栄えある日本一の座を手に入れるプレイヤーはだれだ!?

http://sega.jp/

KONAMI コナミ 佐藤

残業しない事! 今年こそ早く帰りたい。

明けましておめでとうございます! 家でも『ポップン』、外に出ればゲーセンでも『ポップン』をしている広報・佐藤です。年末年始というか12月より『ポップン』三昧でしたね。攻略記事も載ってるし、ぜひ遊んでください! もしゲーセンで見かけたらアドバイスとかしてください。全然うまくないんで(涙)。今年もよろしくお願いします!

http://www.konami.co.jp/

SNK PLAYMORE SNK プレイモア yuzuko

溜め息の連発!

お正月もあっという間に過ぎ……そうそう、『KOF』が10周年を迎えた昨年は何かと忙しかったなぁ(しみじみ)。『KOF』忘年会イベントにお越しくださった方々、ありがとうございました。これのために作った『ネオジオバトルコロシアム』最新ムービーを上映したのですが、始まるやいなや会場が沸きに沸きましたよ! 記事でもどんどん暴露されていってますね~。公式サイトからも新情報を発見してください! 今後もお楽しみに☆

KOF10周年記念サイト：http://www.kof10th.com

メカトロ セガ AM R&D パブリシティ室 k@z

血色をよくしたい。

明けましておめでとうございます。年が明けてあっという間に一カ月がたちました!! 去年の11月から行なっている『ドラゴントレジャーⅡ』インターネットランキングイベントの、大ハッスルキャンペーン。2月はなんとアルカディアも大ハッスルです!! 今月は『ドラゴントレジャーⅡ』で大ハッスルだ!!

http://dt.sega.jp

彩京 AMUSEMENT WORKS PSiKYO 彩京 開発部 よしだ

物を買うだけで満足し、開封しないのはどうにかしないとですね……。

アーケードの『ホットギミック ミックスパーティー』、ロケテストで見てくれました? 今までの四つの『ホットギミック』が集まった優れものみたいですよ。あと、PS2の『ホットギミックコスプレ雀』もお買い得になって再登場します。パッケージやレーベルが変わり、違う雰囲気になっていてステキでした。よしだはこっちのパッケージの方が好きだったりします^^♪

http://www.x-nauts.com

CAPCOM® カプコン マーケティング部 テラ

ゲーム好きなのは病気を通り越して治療不能!

明けましておめでとうございます! さて皆さん、お正月はいかがでしたでしょうか? 実家に帰ったりすると、ゲーム機が無かったりするので、結局テレビを見るかゲーセンに行くしかないのですが、今年はコタツで丸くなっておりました。もうすぐAOU2005ですが、今年はどんなアーケードゲームが登場するのか、個人的に今から楽しみです。

http://www.capcom.co.jp/fighting_jam/

第一開発室
業務
前田

いつの間にか2005年が始まってしまいました。本年も皆さま、よろしくお願いいたします。社内では一つのプロジェクトが大詰めを迎え、ようやく面白いモノの形が見えてきました。ぜひともプレイヤーの皆さまの期待に応えられるような作品に仕上げたいと思います。カレンダー:「紅梅」梅といえば彼です。

http://www.samurai-zero.jp

飽き性&天邪鬼な性格etc キリが無いですね。

namco

ナムコ
新井

よう! 『鉄拳5』もタイムリリースキャラが出そろって準備完了だぜ! って感じのやる気満々のみんなにお願いだ。3本先取の勝負で2本目まで取らせてくれるのはいい。例え棒立ちで、わざと負けてやってるんだよって雰囲気がプンプンしていてもだ。しかし、そこまで度量があるなら3本目以降も1発くらいは攻撃させてください。マジでお願いします。

http://www.namco.co.jp

昼食後、すぐに眠くなる事。

タイトー
専属MC
松尾坊主

年が明けて早くも一カ月経過しましたが、皆さまいかがお過ごしでしょうか? 私は2月18、19日に開催されるAOU2005の準備を手伝っております。今回もいろいろ趣向を凝らし、たっぷりと遊んでいただけるよう、皆さまのご来場をスタッフ一同心よりお待ちしております。さー、今から予定を空けて幕張メッセで松尾と握手しませんか?

http://www.taito.co.jp/

まじめに答えると、腰痛・肩こりがひどいんです。年だからかな?

Warashi Inc.

童
佐々木

この春、シリーズ最終版となる『おてなみ拝見 FINAL』が稼動する予定です。いつものように盛りだくさんで、今回は定番の『将棋』のほかに、かわいいキャラクターと対戦する『大富豪』や『UNO』、そして大人気パズルゲームの『ZOOKEEPER』も収録された超豪華版となっております。お楽しみに!

http://www.warashi.co.jp

眠い眠い病。

BANPRESTO

バンプレスト
たぐりん

明けましておめでとうございます! 正月気分もそこそこに、我がプライズ事業部は2月19日のAOUショーに向かって全力疾走中です! 1月30日から放送が始まる『仮面ライダーヒビキ』など、話題の新キャラクターが早くもプライズに登場するので、ぜひ遊びに来てください♪ バンプレストブースでたぐりんと握手ダァ!!

http://www.banpresto.co.jp/

箸と鉛筆の持ち方。きっともう治らないだろうな～。

TAKUMI

タクミコーポレーション
原田

もうすぐ2月ですね。皆さんいかかお過ごしでしょうか? 最近は昼と夜の気温差が激しく、風邪をひきやすいです。私はつい最近、風邪をひいてしまいました。皆さんも風邪には気をつけてください。あと、前々から疑問に思うことがあったんですがなぜ『翼神』の攻略ページが無いのでしょうか? 編集さーんどうなんですかー?

http://www.takumi-net.co.jp/

「抜いた親知らずの腫れ」ですね(泣)

メーカーさん&質問大募集!

当コーナーでは、掲載にご協力いただける企業様を大募集しております。アーケードゲーム業界に関係している企業様であればOKです。「新作タイトルを宣伝したい」、「会社のことをアピールしたい」といった意気込みをお持ちの皆さま、ご連絡お待ちしております。

また、同時にゲームメーカーへの共通質問も募集しています。採用された方には図書カードをプレゼント。190ページに掲載されている宛先、もしくはメールアドレスまでお送りください。

VISCO®

ビスコ
ぐまブー

明けましておめでとうございます。年賀状に「おもちの食べ過ぎ注意」と書いた事が懐かしく思える季節ですね。2005年も頑張りたいと思いますので、これからもビスコをよろしくお願い致します。

http://www.visco.co.jp/

最終レースにつぎ込まない。

TECMO

テクモ
つっちー

皆さんは携帯電話でゲームってやりますか? 落ち着きが無い私にとって携帯電話は必需品! 電車の中でゲームを一生懸命やるんですが……熱中し過ぎて下車し忘れたり、ハマり過ぎて普通に家でもやっていたりという具合です。テクモでもさまざまな携帯コンテンツを配信中です! ぜひ一度遊んでみてくださいね。

http://www.tecmo.co.jp

夜更かしによる肌荒れ。

猿渡編集長の 房総ゲーセン狂騒曲

第六回 「Free Balloon」

猿渡「霜電デスクが『アヴァロンの鍵』のメインICカードを無くしたとか言ってますよ」

ぶっちゃけ先生「ぶっちゃけ、あの手のカードは割と無くしやすく、だれもが一度は経験してることじゃろ」

猿渡「カードの取り忘れとかありますしね」

ぶっちゃけ先生「カードの取り忘れなんて、信じらんねーよな、なんて言ってる者ほど忘れたりするもんじゃよ、ぶっちゃけ」

猿渡「確かに、人に対してそう言ってたとしか思えないくらい、スゴイ凹みようですよ」

ぶっちゃけ先生「ぶっちゃけ、またプレイすればいいことじゃろ」

猿渡「それを言っちゃおしまいですし、同じ経験値にするまで、倍の時間がかかるわけだし、倍の時間プレイしたら本来の経験値の倍近くなるわけでさ」

ぶっちゃけ先生「とはいえ、無くしたこと自体は自業自得なのかもしれんし、どうにかなるもんでもないじゃろ、ぶっちゃけ」

● ●

カードの紛失。これがトレーディングカード部分であれば、文字通りトレーディングによる回収もやぶさかではないだろう。レアカードなどは難しいだろうが、物理的な構造からして、ICカードの内容ほど「取り返しがつかない」わけじゃない。

問題はプレイデータが収められるICカード。これを一度紛失してしまうと、そのゲームをやめるきっかけにもなるくらいの痛手のようだ。トレーディングカードは、前述したように知り合いなどからダブリを分けてもらいつつ、徐々に復旧できるめども立つ。しかし、ICカードによる経験値の紛失を復旧させる方法は無いのだろうか。

その一つが、ネットワーク対応のゲームだった場合のサーバーストレージ。基本的なデータがサーバーに保存されており、仮に紛失しても、ICカードナンバーなどで照合ができれば復旧できる可能性はある。しかし、現在そうした復旧を明確にうたっているサービス保証は少ない。

しかし、もし仮にそうした方法で復旧ができるのであれば、カード紛失によるプレイヤー離れを回避する意味でも、実施してほしいサービスだ。

● ●

猿渡(以下さわ)「引っ越しです」

ぶっちゃけ先生(以下ぶ)「アーケードゲームにはまったく関係無いな、ぶっちゃけ」

さわ「ちょっとネタに困ったってのもありつつ、編集部としての近況ってことで振ってみました」

ぶ「ぶっちゃけ、3月下旬に会社が半蔵門に引っ越すんじゃろ?」

さわ「気になるのは編集部近隣のゲーセン環境なわけですよ」

ぶ「ぶっちゃけ、会社の行き帰りに寄れるゲーセンはあるかどうかじゃが……。無さそげ?」

さわ「さすがに歩いて10分の距離には無さそうですね」

● ●

すでに公になっていると勝手に思っているが、弊社は3月に今の三軒茶屋から半蔵門に引っ越す。土地勘の無い読者にはまったくチンプンカンプンの話かもしれないので申し訳ないが、より都心部への移動となる。

しかーし、場所が皇居のほとり(目の前が千鳥ケ淵)ということもあり、ゲーセンがあるのか不安。というか、かなり無さそうな感じ。最寄り駅は半蔵門駅だが、そこそこ歩いて九段下。かなり歩けば市ケ谷。ここら辺まで行けば見つかりそうだが、通勤途中の神保町・新宿・渋谷などが最寄りのゲーセンになるのかもしれない。いずれにせよいろいろな面で開拓が必要になると思われる。

使って遊べる!! アルカディアクーポン ～遠征、練習のお供に～

闘劇'05の店舗予選開催中! 目当てのタイトルをやり込む、気分転換にほかのゲームをやるなど、この機にアルカディアクーポンをフル活用しよう!

おまめさわらないで

マンガ:今井神

アルカディアクーポンニュース 改

使って役立つアルカディアクーポン!

今月はクーポン応援投稿をA-Froより強奪! こんな投稿も待ってます!?

今月の新店舗

KO-HATSU(大阪府)が加盟。闘劇'05予選開催店舗なので、遊びに行ってみよう!

加盟店募集中!

クーポン加盟店を募集しております。ご興味をお持ちになられた店舗様、ご連絡をお待ちしております。

みんなの意見を!

読者の皆さんのクーポンに対するご意見をお待ちしております!

■郵送:〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
(株)エンターブレイン アルカディア編集部 アルカディアクーポン係
■FAX:03-5433-7212
■E-Mail:location@arcadiamagazine.com

地域	店舗名	住所	電話
静岡県	the 3-RD PLANET OZ	浜松市宮竹町322-1	☎053-466-3387
静岡県	ミラクル藤枝	藤枝市築地547	☎054-643-7796
愛知県	PLAY SEVEN	尾西市開明字流64-1	☎0586-46-7228
愛知県	アミューズメントプラザ マルシン	刈谷市池田町4-83	☎0566-25-5001
愛知県	おもしろランドAHAHA清洲店	西春日井郡清洲町字一場1240	☎052-401-6013
愛知県	セガ・デポルテ	名古屋市中区栄1-4-5	☎052-222-3920
愛知県	セガワールド一宮	一宮市音羽通り3-11-30	☎0586-23-5125
愛知県	セガワールド岡崎	岡崎市上地3-50-4	☎0564-58-8986
愛知県	クラブ セガ 金山	名古屋市中区金山町1-19-2	☎052-323-0121
愛知県	ハイテクセガ豊田	豊田市深田町1-65-1	☎0565-26-6777
愛知県	ラ・フィエスタ豊橋	豊橋市広小路1-6 フェイス豊橋B1	☎0532-55-6088
愛知県	遊屋楽造22	一宮市島崎1-2-4	☎0586-75-6466
愛知県	プレイハード 50 春日井店	春日井市不二ヶ丘1-36	☎0568-52-8240
愛知県	プレイハードファイブオー名古屋店	名古屋市天白区八幡山1336	☎052-834-8620
愛知県	ゲーム塾ワンダーランドAGC	津島市蛭間町字桝田306-2	☎0567-22-2522
愛知県	アミューズメントクラブ サムソン常滑店	常滑市千代ヶ丘5-100 ユニー常滑 2F	☎0569-34-6111
三重県	ゲームランド おにごっこ	松阪市日野町12 ベルタウン 2F	☎0598-26-7055
三重県	セガワールド生桑	四日市市生桑町字川原崎299-1	☎0593-32-9988
滋賀県	セガアリーナ浜大津	大津市浜町2-1 浜大津アーカス内 アミューズメント館 2F～3F	☎077-523-7015
滋賀県	セガワールド甲西	甲賀郡甲西町夏見二ツ橋356-1	☎0748-72-5822
京都府	ゲームスペース プラニー(フウキグループ)	宇治市広野町西裏100	☎0774-43-9030
京都府	西院コットンクラブ(フウキグループ)	京都市左京区西院三蔵町12	☎075-595-1136
京都府	下鴨ヒーロータウン(フウキグループ)	左京区下鴨高木町46	☎075-712-4367
京都府	スーパーヒーロー山科(フウキグループ)	京都市山科区御陵鳥ノ向町2 フウキビル1F	☎075-502-5765
京都府	セガワールド六地蔵	京都市伏見区桃山町山ノ下32	☎075-603-3220
大阪府	GAME Dino 家具団地店	牧方市長尾家具町1-7-7	☎072-867-7357
大阪府	P.A天満店	大阪市北区天神橋4-9-5	☎06-6358-2068
大阪府	アミューズメントパーク エルロフト	茨木市宇野辺1-4-3	☎0726-23-7161
大阪府	ゲームプラザOKAⅢ(フウキグループ)	高槻市城北町2-11-2	☎0726-71-5123
大阪府	心斎橋ギーゴ	大阪市中央区心斎橋筋2-2-19	☎06-6213-8024
大阪府	タウンスポット高槻店(フウキグループ)	高槻市西冠3-1-3	☎0726-75-8530
大阪府	チャレンジャー追手門店	茨木市西安威1-5-21	☎0726-43-4444
大阪府	チャレンジャー関大前店	吹田市千里山東1-14-2	☎06-6389-8072
大阪府	チャレンジャー堺東店	堺市北瓦町2-1-31 キラクビル1F	☎0722-23-9915
大阪府	チャレンジャー土居店	守口市土居町8-11	☎06-6994-7476
大阪府	チャレンジャープリプリランド	吹田市千里山東1-10-3	☎06-6387-4396
大阪府	ハイテクランドセガアビオン	大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビル1F～2F	☎06-6645-7692
大阪府	パラシオ高槻店	高槻市高槻町16-11	☎0726-84-7082
大阪府	ファミリーガーデンパートⅡ	大阪市西区九条1-11-6	☎06-6583-0732
大阪府	ジョイランドタイトー天六	大阪市北区天神橋6-4-9	☎06-6351-1530
大阪府	プレイシティキャロットなんば店	大阪市中央区難波3-6-17	☎06-6633-8030
大阪府	GEME DINO 阪急茨木店	茨木市永代町5	☎072-631-5507
大阪府	GAME PLAZA オレンジハウス	大阪市東淀川区下新庄6-9-18	☎06-6326-1218
大阪府	アミュージアム岸和田店	岸和田市下松町1-3-1 ウィンディ岸和田	☎0724-33-9711
大阪府	ビデオシティ リノ	大阪市北区梅田1-2-2-B100 大阪駅前第2ビルB1	☎06-6345-6185
NEW!	KO-HATSU	大阪市北区天神橋2-2-21 コーハツビル1F	☎06-6352-3007
兵庫県	三宮サンクス	神戸市中央区琴ノ緒町5-4-5 高架下404～407	☎078-271-0335
奈良県	ネオ ステーション	大和高田市高砂町6-3	☎0745-25-1610
奈良県	キャノンショット(フウキグループ)	奈良市二条町2-4-14	☎0742-35-3218
奈良県	プレイハード ファイブオー奈良店	生駒郡三郷町立野南2-11-8 中田ビル1F	☎0745-32-7161
和歌山県	K-CAT紀ノ川店	和歌山市湊1771-5	☎073-480-5111
島根県	ゲームスポット ハロウィン	出雲市渡橋町1211	☎0853-23-0731
岡山県	岡山ジョイポリス	岡山市下石井2-10-1	☎086-232-8790
岡山県	プレイハード ファイブオー岡山法界院店	岡山市大和町2-4-27 スペイン広場2F	☎086-226-8411
広島県	スペースV1可部店	広島市安佐北区可部南3-1-8	☎082-814-6116
広島県	スペースV1廿日市店	廿日市市本町4-23	☎0829-34-3311
広島県	プラボ五日市店	広島市佐伯区吉見園1-27 パレプレステージ1F	☎082-921-8576
広島県	プリッズ広島店	広島市中区八丁堀11-6 広島パークレーン1F	☎082-222-8072
山口県	セイタイトーメルクス店	山口市黒川82-1 ハイパーモールメルクス山口内	☎083-923-1165
徳島県	エンゼルランド佐古店	徳島市佐古2-18-6	☎088-653-4758
徳島県	エンゼルランド 徳大工前店	徳島市助任橋2-34-3 いちごハウジング2F	☎088-656-5044
徳島県	ゲームセンターりんりん	徳島市紺屋町21-4	☎088-624-4343
香川県	ゲームステージ ビート	高松市花ノ宮町3-2-2 横井ビル1F	☎087-868-6007
香川県	セガワールド高松	高松市勅使町字山王535	☎087-866-9526
香川県	マックスプラザ善通寺(フウキグループ)	善通寺市中村町1798-2 マックスプラザ	☎0877-63-4333
福岡県	MAHODO(マホードー)	北九州市八幡西区折尾1-12-14	☎093-695-0632
福岡県	アカトンボ産大前店(※2)	福岡市東区松香台2-2-2	☎092-662-8705
福岡県	アカトンボ西新店(※2)	福岡市早良区西新4-7-7	☎092-844-6553
福岡県	スーパーアカトンボ香椎店(※2)	福岡市東区香椎駅前1-10-10	☎092-682-0555
福岡県	トンボ大橋駅前店(※2)	福岡市南区大橋1-9-1	☎092-553-1081
福岡県	ハイテクセガ七隈	福岡市城南区七隈8-4-8	☎092-861-4856
福岡県	セガワールド多の津	福岡市東区多の津3-6-18	☎092-612-7094
福岡県	Amuplats 天神	福岡市中央区天神3-6-35 サザンクロスビル 5F	☎092-737-5500
佐賀県	ゲームナイスデイ	佐賀市本庄町大字本庄506-9	☎0952-25-4448
佐賀県	プレイハウスアスカ	伊万里市浜町五番街 エル アスカビル2F	☎0955-23-2895
長崎県	セガワールド 大村	大村市古賀島町383-1	☎0957-50-2555
熊本県	セガマービィー	熊本市春日3-15-1	☎096-351-6229
大分県	アミューズメントスペース31	大分市皆春100-2	☎097-523-5060
大分県	セガワールド中津(※3)	中津市沖代町1-2-16	☎0979-22-7833
大分県	ドリームワールド	大分市大在中央2-8-3	☎097-593-5224
大分県	プラット中津店	中津市東本町4-3	☎097-927-1255
大分県	ファイブオー別府店	別府市田の湯町12-25 サンコーボジャンバル1F	☎0977-25-7812
宮崎県	JR宮崎フレスタby SEGA	宮崎市錦町107-4	☎0985-26-7589
沖縄県	TSUTAYA内間店	浦添市宮城5-1-1	☎098-875-8588
沖縄県	アミュージアム ネーブルカデナ店	嘉手納町兼久 372	☎098-956-3409

※2トンボグループはメダルコーナーのみ使用可。クーポン1枚につきメダル30枚のサービスとなります。
※3セガワールド中津はメダル1,000円分をお求めのお客さまにプラス50枚のサービスとなります。

加盟店ピックアップ!! Vol.22

沖縄県　アミュージアム ネーブルカデナ店

アクセス

国道58号沿い、ショッパーズモールネーブルカデナ内。北谷美浜地区より車で15分。

営業時間

10:00～24:00

対応ゲーム

ビデオゲーム、プライズマシン、パチスロなど、全台で1プレイサービス実施中です!(プリクラは除きます)

スタッフより

沖縄で『モンスターゲート オンライン』が遊べるのは当店だけ!　音ゲー、プライズ、パチスロなども大充実です。

富山県　プレイランド 掛尾

アクセス

国道41号線沿い、掛尾交差点より大沢野方面へ車で2分。

営業時間

8:00～24:00

対応ゲーム

ビデオゲームコーナーのみの対応となります。

スタッフより

『鉄拳5』を始め、対戦格闘ゲームが人気です。メダル機も充実していますよ!

- 切り離したクーポンをお店の人に手渡し、スタンプを押してもらってください。そのお店でのみ、使用が可能です。切り離したくない人は、本誌を持参しても使用可能です。
- 「コピーチケットではないか」と、お店の人が確認することがあります。ご了承ください。
- 何らかの加工をすると無効になります。破れた場合は無色のテープなどで補強してください。
- 同じお店では、1日1回の使用が原則です。
- お店によってはサービスの内容が異なることがあります。使用前にサービス内容についてお店に確認をしてください。
- 下の加盟店リストから、突然消えていくお店もあります。毎月加盟店を確認してからお出かけください。
- クーポン使用の際に、お店に迷惑がかかるような忙しい時間帯は控えるようにしましょう。

●アルカディアクーポン加盟店一覧

都道府県	店名	住所	電話
北海道	アミューズメントファクトリー	旭川市6条7丁目	☎0166-24-5077
	クラブ セガ 札幌	札幌市中央区南5条西4-7	☎011-512-1868
	スガイ北24店	札幌市北区北23条西4-2-39	☎011-757-8540
	ヒートアップ	北見市北4条西3丁目 タニイビル1F	☎0157-26-4485
青森県	ファイターズ K-ONE八戸店	八戸市鷹匠小路10-3 ゆりの木ボウル内	☎0178-24-9911
岩手県	ハイテクセガ盛岡	盛岡市大通2-6-11	☎019-623-2562
宮城県	ナムコ プラボ仙台泉店	仙台市泉区松森字上河原1-1	☎022-773-4171
	ハイテクセガ仙台	仙台市青葉区中央1-8-38 AKビルB1	☎022-267-1834
秋田県	ハイテクセガ秋田	秋田市東通7-4-5	☎018-837-5041
山形県	カレッジスクェア	山形市小白川町1-1-7	☎023-624-3344
福島県	ハイテクランドセガ郡山	郡山市西ノ内2-11-40	☎024-939-1411
茨城県	ハイテクランドセガミナミスポーツプラザ	ひたちなか市東大島2-11-11	☎029-274-4124
	プレビジョイカム常陸大宮店	茨城県那珂郡大宮町大字石沢1818	☎0295-52-4444
栃木県	宇都宮ピットイン	宇都宮市越戸3-14-3	☎028-661-6917
群馬県	アミュージアム前橋店	前橋市国領町2-200-6	☎027-237-4234
	エスペランサ高崎	高崎市飯塚町370-1	☎027-364-8183
	セイタイトー新前橋店	前橋市小相木町558	☎027-255-6830
	セガワールド伊勢崎	伊勢崎市大正寺町115-1	☎0270-32-9775
	セイタイトー前橋店	高崎市中尾町1351-1	☎027-255-0500
	セガワールド渋川	渋川市有馬字中井187	☎0279-23-3810
埼玉県	げ～むらんど こころ	岩槻市城町1-7-43	☎048-757-0994
	HAP'1 GAME Citta UNO	さいたま市田島8-2-12	☎048-844-8868
	HAP'1 GAME Citta'	さいたま市辻8-24-10 ホップワンスクウェア内	☎048-837-8021
	キャロム川越	川越市神明町60-13	☎049-223-8522
	デイトナⅢ	川口市芝新町4-30 星野ビルB1	☎048-269-8119
千葉県	DEEP	習志野市大久保1-17-11 サカエヤビル1F	☎047-493-7537
	アミューズメントエース津田沼店	船橋市前原西2-15-1	☎047-475-8918
	ゲームセンターB-1	柏市旭町1-1-16 中崎ビルB1	☎0471-44-5597
	ゲームフジ船橋店	船橋市本町4-40-1	☎047-425-6393
	ハイテクセガ柏	柏市柏1-1-11 丸井ビルB1	☎0471-63-9844
千葉県	テクモピア行徳店	市川市行徳駅前2-17-2 TNKビル1～2F	☎047-395-1119
	ファンファン船橋店	船橋市本町4-5-27	☎047-425-9800
東京都	GAME-NEWTON	板橋区志村3-24-3 1F	☎03-3558-9766
	アムネット五反田店	品川区西五反田1-27-5 NA五反田ビル	☎03-3495-2183
	アメニティワールド エンデバー	多摩市永山1-3-4 ヒューマックスパビリオン永山B1～1F	☎042-389-3461
	池袋プレイランドラスベガス	豊島区西池袋1-22-4	☎03-3982-1817
	クラブ セガ 秋葉原	千代田区外神田1-10-9	☎03-5256-8123
	ゲームスタジオ キューブ	板橋区赤塚2-2-18	☎03-3554-2261
	アドアーズ サンシャイン店(※1)	豊島区東池袋1-14-4 シネマサンシャイン1F～3F	☎03-3971-9601
	アドアーズ 渋谷店(※1)	渋谷区宇田川町13-11 KN渋谷1 1F～4F	☎03-3496-5856
	アドアーズ ミラノ店(※1)	新宿区歌舞伎町1-29-1 新宿TOKYU MILANO1F～3F	☎03-3200-0884
	アドアーズ 八王子店(※1)	八王子市東町11-3 シグマゲームファンタジアビルB1～4F	☎0426-48-1288
	新宿第一店ゲームオスロー	新宿区歌舞伎町1-22-7	☎03-3209-5517
	立川ゲームオスロー5	立川市柴崎町2-2-27 立川OECビル2F	☎042-529-7837
	トライアミューズメントタワー	千代田区外神田4-3-10	☎03-5295-2345
	ハイテクランドセガ渋谷	渋谷区渋谷1-14-14	☎03-3409-4737
	原宿ゲームダブルエックス	渋谷区神宮前1917-1 ルポンテビル2F	☎03-3405-4379
	ビートライブ	町田市森野1-37-8 今村ビルB1	☎042-710-0508
	プレイランド ビックチェリー 羽村店	羽村市五ノ神4-14-5	☎042-579-4603
	プレイランドチェリー 一橋学園店	小平市学園西町2-13-1	☎042-344-7741
	池袋ギーゴ	豊島区東池袋1-21-1	☎03-3981-6906
	アミューズメントスペース トレジャーアイランド	練馬区高野台2-5-11	☎03-3904-2010
	アミュージアム大泉店	練馬区東大泉2-10-11 LIVIN OZ 大泉5F	☎03-5933-2041
	アミュージアムOSC店	練馬区東大泉2-34-1 オズ スタジオ シティ2F	☎03-5933-0880
	プレイランド ビッグ 東福生店	福生市武蔵野台1-3-2 大興ビル1F	☎042-553-7578
神奈川県	AMワールドフロンティア三ツ境店	横浜市瀬谷区三ツ境6-1	☎045-365-1103
	MUTHOS(ムトス)綾瀬店	綾瀬市大上1-8-15	☎046-770-9178
	MUTHOS(ムトス)イースト	座間市ひばりヶ丘4-605-2	☎046-257-2413
	MUTHOS(ムトス)相模原店	相模原市中央2-1-5	☎042-776-5001
	ゲームプラザニューヨーク大船	鎌倉市大船1-22-6 大船会館2F	☎0467-44-0027
神奈川県	ハイテクランドセガ ブリーズ	横浜市西区南幸2-13-22 第4宮本ビル	☎045-313-6435
	プレイシティキャロット横浜店	横浜市西区南幸1-2-7	☎045-314-7778
	ナムコ ハマボール店	横浜市西区北幸2-2-14 ハマボウル内	☎045-320-9291
	テクモピア 向ケ丘遊園店	川崎市多摩区登戸2755 ミノワホームズ1F	☎044-900-8701
	プレイシティキャロット 伊勢佐木町店	横浜市中区伊勢佐木町3-95	☎045-252-1164
新潟県	J-LAND	新潟市万代1-1-22	☎025-241-2149
	ゲームメイト	新潟市花園1-1-1	☎025-248-2163
	タイトーイン古町店	新潟市西堀前通り6-909 越路会館1F	☎025-224-4838
	タカラ島古町店	新潟市古町通8番町1493 大竹座ビル1F	☎025-222-5375
	アミュージアム 上越店	上越市下門前粟島810-1	☎0255-45-2608
	ハロータイトー新発田店	新潟県新発田市舟入町3-649 コモタウン内	☎0254-26-7877
富山県	プレイランド 掛尾	富山市上袋732-2	☎076-424-7543
	セガワールド豊田	富山市豊田町1-21-4	☎076-444-9333
石川県	P.A七尾店	七尾市藤野町ロ一38 ナッピーモール内	☎0767-53-6517
山梨県	アベニュー北口店	甲府市北口2-9-11	☎055-254-9565
長野県	アミューズメントパークNASA	長野市高田五反田1720	☎026-228-7434
	セガワールド豊科	南安曇野郡豊科町大字南穂高1115	☎0263-73-6767
	レジャーランド小諸店 AQUA	小諸市相生町1-1-7 小諸ステーションホテル1F	☎0267-25-0313
岐阜県	岐阜ギーゴ	岐阜市日ノ出町2-20	☎058-264-3130
	セガワールド高山	高山市上岡本町7-7	☎0577-35-5077
	遊屋楽造	羽島市竹鼻町狐穴448-1	☎058-393-3979
静岡県	GAME USA	焼津市石津港町2-4	☎054-624-5237
	the 3-RD PLANET ALADDIN	富士市永田町2-99	☎0545-57-7777
	the 3-RD PLANET静波	榛原郡榛原町細江2146	☎0548-22-7660
	ゲームコンドル駒形本店	静岡市駒形通り1-1-33	☎054-253-0161
	セガワールド静岡	静岡市七間町4-2 静活ボウリングビル1F	☎054-252-3591
	セガワールド藤枝駅南	静岡県藤枝市田沼1-17-31	☎054-636-4416
	ハイテクランド宝塚	沼津市大手町5-9-20 B1	☎0559-62-5903
	プリッズ南浜松店	浜松市新橋町 1956	☎053-442-7235
	ミラクル静岡店	静岡市西中原1-7-20	☎054-284-0099

※1アドアーズはメダルゲームコーナーのみ使用可。メダル1,000円分をお求めの方に限り、クーポン1枚につき、さらに1,000円分のメダルをサービス致します(お求めの前にクーポンをご提示ください)。

※イベントの内容、日時は、お店の都合により予告なく変更される場合がありますので、ご了承ください。

新作ラッシュも落ち着いて……

今月は闘劇'05に向けての、各種目別大会リストから始まって、元チャレンジャーGAMGAM店でSCNを盛り上げていた店員の松井氏が代表となる新店舗「KO-HATSU（コーハツ）」を紹介だ！ 同店では「サムライスピリッツゼロシリーズ」にも力を入れており、イベント当日には「ドン・ばんちょ」が店員となるとのことだ。ぜひチェックしてみてくれ！

自信を得るために！

闘劇'05予選以外の、種目別大会リスト！

ここでは闘劇'05種目の、予選以外の大会をピックアップしてみたぞ。予選の合間に精進するもよし、まったりと参加してみるもよしだ！

CAPCOM FIGHTING Jam

開催日	時間	開催店舗	住所	電話番号
2月5日	17:00	ファンタジスタ	岡山県倉敷市玉島爪崎162	086-523-6555
2月6日	18:00	チャレンジャー関大前店	大阪府吹田市千里山東1-14-2	06-6389-8072
2月11日	19:00	the 3-RD PLANET 静波店	静岡県榛原郡榛原町細江2146番地	0548-22-7660
2月13日	17:00	アミューズメント アズプレス	富山県富山市大島1-24	076-423-2890

KOF NEOWAVE

開催日	時間	開催店舗	住所	電話番号
2月6日	19:00	the 3-RD PLANET 静波店	静岡県榛原郡榛原町細江2146番地	0548-22-7660
2月11日	15:00	ファンタジスタ	岡山県倉敷市玉島爪崎162	086-523-6555
2月12日	19:00	キャロル 瑞江店	東京都江戸川区南篠崎町2-12-9 久栄レジデンス1F	03-3677-7610
2月26日	19:00	キャロル 瑞江店	東京都江戸川区南篠崎町2-12-9 久栄レジデンス1F	03-3677-7610
2月23日	21:00	アミューズランドガディス	新潟県高岡市下関6-1	0766-24-3555

VF4 FT

開催日	時間	開催店舗	住所	電話番号
2月12日	23:00	キャノンショット	奈良県奈良市二条町2-4-14	0742-35-3208
2月15日	20:00	タウンスポット [illegible]	大阪府高槻市西冠3-1-3	0726-75-8530
2月19日	20:00	ファンタジスタ	岡山県倉敷市玉島爪崎162	086-523-6555
2月25日	20:00	ゲームスペース [illegible]	京都府宇治市[illegible]	0774-43-9030
2月26日	23:00	キャノンショット	奈良県奈良市二条町2-4-14	0742-35-3208
毎週土曜	25:00	アミューズメント [illegible]	大阪府茨木市[illegible]1-4-3	0726-23-7161
毎週日曜	20:00	ゲームプラザ OKAⅢ	大阪府高槻市城北町2-11-2	0726-71-5123

GGXX #RELOAD

開催日	時間	開催店舗	住所	電話番号
2月5日	18:00	チャレンジャー関大前店	大阪府吹田市千里山東1-14-2	06-6389-8072
2月6日	19:00	キャロル 瑞江店	東京都江戸川区南篠崎町2-12-9 久栄レジデンス1F	03-3677-7610
2月11日	17:00	メッセ102四街道店	千葉県四街道市四街道1-2-1 チェリープラザビル1F	043-424-6070
[illegible]	20:00	アミューズメント アズプレス	富山県富山市大島1-24	076-423-2890
	20:00	キャノンショット	奈良県奈良市二条町2-4-14	0742-35-3208
	15:00	ファンタジスタ	岡山県倉敷市玉島爪崎162	086-523-6555
2月13日	15:00	AMUSEMENT CUE 彦根店	滋賀県彦根市西沼波町166	0749-21-0073
	17:00	ゲームディーノ阪急茨木店	大阪府茨木市永代町5 ソシオビルB1	072-631-5507
[illegible]	17:00	ゲームラビリンス	東京都練馬区北町2-36-24	03-3935-8022
	18:00	チャレンジャー関大前店	大阪府吹田市千里山東1-14-2	06-6389-8072
	20:00	MAHODO（マホードー）	福岡県北九州市八幡西区折尾1-12-14	093-695-0632
2月20日	14:00	セガワールド飯能(埼玉)	飯能市岩沢189-1	0429-72-6989
	19:00	キャロル 瑞江店	東京都江戸川区南篠崎町2-12-9 久栄レジデンス1F	03-3677-7610
2月25日	19:00	メッセ102四街道店	千葉県四街道市四街道1-2-1 チェリープラザビル1F	043-424-6070
2月26日	20:00	キャノンショット	奈良県奈良市二条町2-4-14	0742-35-3208
2月27日	15:00	セガワールド[illegible]	[illegible]	075-603-3220
	17:00	ゲームディーノ阪急茨木店	大阪府茨木市永代町5 ソシオビルB1	072-631-5507
	17:00	チャレンジャー土居店	大阪府守口市土居町8-11	06-6994-7476
毎週土曜	20:00	ゲームセンターリンリン(埼玉)	埼玉県熊谷市拾六間725-1	048-533-3054

SFⅢ 3rd

開催日	時間	開催店舗	住所	電話番号
2月5日	21:00	アミューズランドガディス	新潟県高岡市下関6-1	0766-24-3555
2月11日	19:00	キャロル 瑞江店	東京都江戸川区南篠崎町2-12-9 久栄レジデンス1F	03-3677-7610
2月12日	20:00	ゲームラビリンス	東京都練馬区北町2-36-24	03-3935-8022
2月18日	19:00	メッセ102四街道店	千葉県四街道市四街道1-2-1 チェリープラザビル1F	043-424-6070
2月20日	19:00	MAHODO（マホードー）	福岡県北九州市八幡西区折尾1-12-14	093-695-0632
2月26日	20:00	アミューズランドガディス	新潟県高岡市下関6-1	0766-24-3555
2月27日	17:00	アミューズメント アズプレス	富山県富山市大島1-24	076-423-2890
	18:00	チャレンジャー関大前店	大阪府吹田市千里山東1-14-2	06-6389-8072

鉄拳5

開催日	時間	開催店舗	住所	電話番号
2月4日	21:00	下鴨ヒーローランド	[illegible]	075-712-4367
[illegible]	20:00	桜の牧アミューズパーク	茨城県水戸市小吹町2062-3	029-244-9900
	17:00	メッセ102四街道店	千葉県四街道市四街道1-2-1 チェリープラザビル1F	043-424-6070
	19:00	キャロル 瑞江店	[illegible]	03-3677-7610
	20:00	アミューズメント アズプレス	富山県富山市大島1-24	076-423-2890
	20:00	ゲームスペース [illegible]	[illegible]	0774-43-9030
	17:00	ゲームプラザ OKAⅢ	大阪府高槻市城北町2-11-2	0726-71-5123
	20:00	[illegible]	[illegible]	082-[illegible]-8072
[illegible]	14:00	ケアンズ	栃木県宇都宮市伝馬町3-21	028-636-3100
	19:00	AMUSEMENT CUE [illegible]	[illegible]478-1	0742-2[illegible]-5115
	18:00	アカトンボ西新店	福岡県福岡市早良区西新4-7-7	092-844-6553
[illegible]	20:00	タウンスポット [illegible]	大阪府高槻市西冠3-1-3	0726-75-8530
[illegible]	19:00	ゲームラビリンス	東京都練馬区北町2-36-24	03-3935-8022
	18:00	ムトス・イースト	神奈川県座間市ひばりが丘4-18-13	046-257-2413
	18:00	ゲームディーノ阪急茨木店	大阪府茨木市永代町5 ソシオビルB1	072-631-5507
2月12日	18:00	スーパーヒーロー山科	京都府京都市山科区御陵鳥ノ向町2番地フウキビル1F	075-502-5765
	18:00	チャレンジャー関大前店	大阪府吹田市千里山東1-14-2	06-6389-8072
[illegible]	18:00	[illegible]	[illegible]	046-[illegible]-88[illegible]2
	17:00	チャレンジャー土居店	大阪府守口市土居町8-11	06-6994-7476
[illegible]	21:00	下鴨ヒーローランド	[illegible]	075-712-4367
[illegible]	19:00	キャロル 瑞江店	[illegible]	03-3677-7610
	19:00	[illegible]	[illegible]	03-5393-6281
	20:00	アミューズメント アズプレス	富山県富山市大島1-24	076-423-2890
	19:00	[illegible]	[illegible]	0353-23-0[illegible]31
2月20日	15:00	セガワールド生桑	三重県四日市市生桑町字川原崎299-1	0593-32-9988
	18:00	ゲームディーノ阪急茨木店	大阪府茨木市永代町5 ソシオビルB1	072-631-5507
2月22日	20:00	[illegible]	[illegible]	0726-75-8530
2月25日	20:00	ナムコプリッズ広島店	広島県広島市中区八丁堀11-6 パークレーン1F	082-222-8072
[illegible]	18:00	スーパーヒーロー山科	京都府京都市山科区御陵鳥ノ向町2番地フウキビル1F	075-502-5765
	18:00	チャレンジャー関大前店	大阪府吹田市千里山東1-14-2	06-6389-8072
	18:00	ファンタジスタ	岡山県倉敷市玉島爪崎162	086-523-6555
	19:00	MAHODO（マホードー）	[illegible]	093-695-0632
毎週土曜	19:00	[illegible]	[illegible]	0726-23-7161

※詳細は店舗リストまたは、各店舗にお問い合わせください。

埼玉県

★ゲーム&カラオケ遊々
坂戸市南町3-1 ☎049-284-1234

2/6 12:00 対戦格闘ゲームフリープレイ
◆Zガンダム DX、KOF NEOWAVE、鉄拳5など、19:00まで

2/13 12:00 音楽ゲームフリープレイ
◆ポップンミュージック12、DDR EXなど、18:00まで

※詳細は店舗またはHP参照、変更もあり

★ゲームセンターリンリン
熊谷市拾六間725-1 ☎048-533-3054
http://wwww5f.biglobe.nejp/guntama/musi

2/12 19:00 バカバカSP大会
2/26 19:00 バカバカ2大会
毎週土曜 20:00 GGXX #RELOAD大会
※詳細は店舗またはHP参照、変更もあり

2/26 20:00 闘劇店舗予選 鉄拳5
◆参加費100円

2/27 14:00 Duelling the kof-Road to 2nd season予選
◆3on3

※詳細は店舗またはHP参照、変更もあり

栃木県

★ケアンズ
宇都宮市伝馬町3-21 ☎028-636-3100

2/6 14:00 鉄拳5 大会
◆参加費100円

2/13 14:00 VO4 2on2
◆カード1枚登録制、途中変更不可、参加費100円

2/20 14:00 アヴァロンの鍵 弐 大会
◆参加費500円、ルールは未定

※詳細は店舗またはHP参照、変更もあり

茨城県

★桜の牧アミューズパーク
水戸市小吹町2062-3 ☎029-244-9900
http://ec.uuhp.com/~smaki/

2/5 20:00 鉄拳5 大会
◆使用キャラ固定

2/12 20:00 VF4 FT 格闘新世紀Ⅲ予選

2/19 20:00 鉄拳5 ランダム2on2
◆使用キャラ固定

宮城県

★アミューズメントパークアクライム/パインズ
仙台市泉区松森字斉兵衛58-1 ☎022-375-9908

2/20 17:00 ヴァンパイアセイヴァー大会
◆参加無料

※予選代は実費、詳細は店舗まで

[　　　] がある大会は、闘劇'05予選になります。

location@arcadiamagazine.com

★ネオアミューズメントスペースa-cho
京都市中京区寺町通四条上ル東大文字302-303 A Breakビル2F ☎075-251-2323
http://www.a-cho.com/

2/5　17:00 クイズマジックアカデミー ランバト
2/6　13:00 闘劇店舗予選&エリア決勝 SFⅢ 3rd
2/10　19:00 GGXX #RELOAD 関西ランバト
2/13　13:00 アヴァロンの鍵 弐 a-cho魔導大会
2/13　15:00 ZERO3 関西ランバト
2/20　13:00 闘劇店舗予選&エリア決勝 カプジャム
2/24　19:00 GGXX #RELOAD 関西ランバト
※詳細はHP、または店舗まで

★セガワールド六地蔵
京都市伏見区桃山町山ノ前32 京都SCビルAM棟2F ☎075-603-3220
http://www.sega-am.jp/

2/11　15:00 VF4 FT 格闘新世紀Ⅲ予選
◆参加費1人100円、受付は2/5より、定員32名
2/20　15:00 WCCF CUP WINNER'S CUP the 4th 店舗予選
◆参加費1500円、受付は2/12より、定員32名
2/27　15:00 GGXX #RELOAD 3on3
◆参加費100円、受付は当日14:00より、定員32名

大阪府

★タウンスポット 高槻店
高槻市西冠3-1-3 ☎0726-75-8530

2/1　20:00 Zガンダム DX 大会
2/8　20:00 鉄拳5 大会
2/12　20:00 闘劇店舗予選 カプジャム
2/15　20:00 VF4 FT 大会
2/22　20:00 鉄拳5 大会
毎週水曜　17:00 ドラゴンクロニクル(昼の部)
毎週水曜　21:00 ドラゴンクロニクル(夜の部)
※詳細は店舗まで

★ゲームプラザ OKAⅢ
高槻市城北町2-11-2 ☎0726-71-5123

2/5　17:00 鉄拳5 大会
2/6　17:00 アヴァロンの鍵 弐 大会
2/12　20:00 VO4 大会
2/13　15:00 頭文字D3 大会
2/19　17:00 闘劇店舗予選 鉄拳5
2/20　20:00 アヴァロンの鍵 弐 大会
2/26　21:00 VO4 大会
毎週土曜　21:00 WCCF 大会(ウルフ杯)
毎週日曜　20:00 VF4 FT 大会
※そのほかイベントあり、詳細は店頭まで

★アミューズメントパーク エルロフト
茨木市宇野辺1-4-3 ☎0726-23-7161

2/13　17:00 Zガンダム DX 大会
2/20　19:00 闘劇店舗予選&エリア予選 鉄拳5
2/27　17:00 Zガンダム DX 大会
毎週金曜　19:00 鉄拳5 大会
毎週土曜　25:00 VF4 FT 大会
毎週土曜　26:00 WCCF 大会
※そのほかイベントあり、詳細は店頭まで

★エンジョイパラダイス
東大阪市長栄寺7-3 ☎06-6785-0009

2/6　20:00 闘劇店舗予選 鉄拳5
2/13　20:00 VF4 FT 格闘新世紀Ⅲ予選
※詳細は店舗まで

★ゲームスペースベガス
大阪市北区天神橋 ☎06-6351-2889

2/20　19:00 闘劇店舗予選 SFⅢ 3rd
2/27　19:00 闘劇店舗予選 VF4 FT
※詳細は店舗まで

★ゲームディーノ阪急茨木店
茨木市永代町5 ソシオビルB1 ☎072-631-5507

2/6　18:00 鉄拳5 バトルツアー 2005
2/11　18:00 鉄拳5 バトルツアー外伝
◆2on2、同キャラ禁止
2/13　17:00 GGXX #RELOAD バトルランデブー
2/20　18:00 鉄拳5 バトルツアー 2005
2/27　17:00 GGXX #RELOAD バトルランデブー
※大会はすべて3本先取

2/12　21:00 KOF 2002 大会
◆キャラ変更あり、リーグ戦
2/13　19:00 餓狼MOW 大会
◆キャラ変更あり
2/19　19:00 Duelling The KOF'98 富山予選
◆3on3
2/26　20:00 SFⅢ 3rd 2on2
2/27　21:00 KOF NEOWAVE 大会

静岡県

★the 3-RD PLANET 静波店
榛原郡榛原町細江2146番地 ☎0548-22-7660

2/6　19:00 KOF NEOWAVE大会
2/11　19:00 カプジャム 大会
2/12　19:00 ドラムマニア10th 大会
◆ポイント制
2/13　18:00 VF4 FT 格闘新世紀Ⅲ店舗予選
2/19　19:00 頭文字D3 大会
2/20　19:00 ⅡDX RED 大会
◆ポイント制
2/26　19:00 Zガンダム DX 2on2
2/27　19:00 ポップンミュージック12 大会

愛知県

★セガ・デルポルテ
名古屋市中区栄1丁目4-5 ZXAビル1F ☎052-222-3920

2/6　15:00 ムシキング 勇者決定戦予選
◆詳細はムシキング公式HPで
2/13　20:00 VF4 FT 格闘新世紀Ⅲ店舗予選
◆3本先取、45秒、ランダムステージ
2/23　20:00 月一レトロゲーム大会
◆実施タイトル、ルール等、詳細は大会2週間前に発表
※指定連勝達成者は店内にて表彰または各種サービス

近畿

三重県

★セガワールド生桑
四日市市生桑町字川原崎299-1 ☎0593-32-9988

2/13　20:00 闘劇店舗予選 VF4 FT
2/20　15:00 鉄拳5 店舗定期大会

滋賀県

★AMUSEMENT CUE 彦根店
彦根市西沼波町166 ☎0749-21-0073
http://www.am-cue.com/

2/13　15:00 GGXX #RELOAD トーナメント
◆参加費100円
2/20　14:00 WCCF CUE CUP
◆参加費1000円

★アミューズメント ジャングルクラブ堅田店
大津市今堅田2丁目39-22 ☎077-573-7717

2/13　17:00 VF4 FT格闘新世紀Ⅲ予選

京都府

★ゲームスペース プラニー
宇治市広野町西裏100番地 ☎0774-43-9030

2/5　20:00 鉄拳5 大会
2/13　14:00 Zガンダム DX 大会
2/25　20:00 VF4 FT 大会

★下鴨ヒーロータウン
京都市左京区下鴨高木町46 075-712-4367

2/4　21:00 鉄拳5 大会
2/13　15:00 Zガンダム DX 2on2
2/18　21:00 鉄拳5 大会

★スーパーヒーロー山科
京都市山科区御陵鳥ノ向町2番地フウキビル1F ☎075-502-5765

2/5　20:00 闘劇店舗予選 VF4 FT
2/12　18:00 鉄拳5 大会
2/19　18:00 頭文字D3 大会
2/26　18:00 鉄拳5 大会

★石神井公園駅前センター
練馬区石神井町3-24-9 山喜ビル2F 03-5393-6284

2/19　19:00 Zガンダム DX 2on2 駅前センター杯
◆4on4、同機体可、参加費一人50円、30分前集合
2/20　17:00 鉄拳5 駅前センター杯
◆参加費100円

神奈川県

★ゲームファンタジア茅ヶ崎店
茅ヶ崎市新栄町7-5 エメラルドプラザ1F ☎0467-87-8802
http://www.adores.jp/

2/13　18:00 鉄拳5 大会
◆参加無料
※詳細は店舗まで

★パソピアード横浜
横浜市西区南幸1-5-24 大洋ビル1F ☎045-311-8324
http://www.yokohama-5bangai.com/pasopiard

2/11　13:00 VF4 FT 格闘新世紀Ⅲ予選
2/20　13:00 闘劇店舗予選 VF4 FT
毎週土曜　18:00 VF4 FT 横濱之乱

★ムトス・イースト
座間市ひばりが丘4-18-13 ☎046-257-2413

2/11　18:00 鉄拳5 大会
◆参加費無料、受付17:00から
2/20　15:00 ポップンミュージック12 レディース大会
◆参加費無料、受付14:00から
2/26　18:00 闘劇店舗予選 GGXX #RELOAD
◆参加費100円、受付オープンから
2/27　15:00 バーチャストライカー 4 大会
◆参加費無料、カード必須、受付オープンから
2/4,18,25　20:00 GGXX #RELOAD 闘劇応援フリープレイ
◆参加費一人200円、ビデオ撮り可能

中部

新潟県

★プレイハウス エリナ
西蒲原郡岩室村津雲田640 ☎0256-82-4541
http://www15.ocn.ne.jp/~erina/

2/12　19:00 湾岸MIDNIGHT MAXIMUMTUNE エリナ杯
◆800馬力限定
2/26　19:00 頭文字D3 エリナ杯
◆妙義、碓氷除く

★ゲームセンター GLAD
長岡市城内町1-2-6 ☎0258-36-7737
http://www4.kiwi-us.com/~glad/

2/4　20:00 VF4 FT 格闘新世紀Ⅲ予選
◆カード必須
2/6　17:00 闘劇店舗予選 鉄拳5
2/13　14:00 闘劇店舗予選&エリア予選 SFⅢ 3rd
※大会に関する詳細は店舗まで

富山県

★アミューズメント アズプレス
富山市大島1-24 ☎076-423-2890
http://ip.tosp.co.jp/i.asp?i=azpress

2/5　20:00 鉄拳5 大会
2/6　17:00 リアルバウト餓狼伝説2 2on2
2/10　20:00 餓狼MOW 大会
2/12　20:00 GGXX #RELOAD 2on2
2/13　17:00 カプジャム 2on2
2/19　20:00 鉄拳5 大会
2/20　17:00 リアルバウト餓狼伝説2 大会
2/26　20:00 GGXX #RELOAD ランバト
2/27　17:00 SFⅢ 3rd 大会
毎週金曜　20:00 KOF NEOWAVE ランバト

★アミューズランドガディス
高岡市下関6-1 ☎0766-24-3555
http://gamegoddess.fc2web.com/

2/5　21:00 SFⅢ 3rd 2on2
2/6　19:00 KOF 2002 2on2

★クラブセガ所沢
所沢市日吉町8-1 ☎042-926-9009

2/27　16:00 湾岸ミッドナイト 大会
※大会の詳細は店舗まで

★セガワールド飯能
飯能市岩沢189-1 ☎0429-72-6989
http://www.sega-am.jp/

2/20　14:00 月イチ GGXX #RELOAD大会
◆フリープレイあり、参加費100円、エントリーは2/14まで
※大会の詳細は店舗まで

千葉県

★メッセ102四街道店
四街道市四街道1-2-1 チェリープラザビル1F ☎043-424-6070

2/5　17:00 鉄拳5 大会
2/11　17:00 GGXX #RELOAD トーナメント
◆受付16:00より&フリープレイ稼働
2/12　17:00 カオスブレイカー 大会
2/18　19:00 SFⅢ 3rd 大会
2/25　19:00 GGXX #RELOAD トーナメント
◆受付18:00より&フリープレイ稼働
※詳細は店舗またはHP参照、変更もあり

★ゲームチャリオット五井店
千葉県市原市五井中央西2-1-2 ☎0436-23-5533
http://gamechariot.com/

2/11　20:00 鉄拳5 ランダム3on3
◆カード必須
2/12　18:00 GGXX #RELOAD ランダムプレイヤー大会
◆試合形式は参加人数に応じて決定
2/25　20:00 鉄拳5 ランダム3on3
2/26　17:00 Zガンダム DX ランダムペアマッチ
※大会はすべて参加費無料

★セガワールドパウ柏
柏市富里3丁目3-2 ☎04-7141-4661

2/15　15:00 ムシキング 勇者決定戦Ⅱ
◆ダッグマッチモード　2枚合計つよさ300まで
※大会の詳細は店舗まで

東京都

★大久保アルファステーション
新宿区百人町2-17-2 アルファビル ☎03-5330-8595
http://www.alpha-st.co.jp/

2/6　15:00 マーヴル.カプコン2 大会
2/20　15:00 ZガンダムDX 2on2
◆ステージは地上面のみ、コスト375機体はチームに1機
2/27　15:00 頭文字D3
◆コース等は未定、後日当店HPにて発表します
※大会の詳細は店舗まで

★キャロル 瑞江店
江戸川区南篠崎町2-12-9 久栄レジデンス1F ☎03-3677-7610
http://www.geocities.jp/carol_game/

2/4　19:00 Zガンダム DX 大会
2/5　19:00 鉄拳5 大会
2/6　19:00 GGXX #RELOAD 大会
2/11　19:00 SFⅢ 3rd 大会
2/12　19:00 KOF NEOWAVE 大会
2/13　20:00 VF4 FT 2on2
2/18　19:00 Zガンダム DX 大会
2/19　19:00 鉄拳5 大会
2/20　19:00 GGXX #RELOAD 大会
2/26　19:00 KOF NEOWAVE 大会
2/27　19:00 VF4 FT 2on2
※試合はトーナメント制、人数により変更あり

★ゲームラビリンス
練馬区北町2-36-24 ☎03-3935-8022

2/19　17:00 GGXX #RELOAD 大会
◆参加費100円
2/12　20:00 SFⅢ 3rd 大会
◆参加費100円
2/11　19:00 鉄拳5 大会
◆参加費100円
※大会はすべて当日受付

香川県
★マックスプラザ善通寺
善通寺市中村町1798-2 ☎0877-63-4333
2/5 20:00 闘劇店舗予選 GGXX #RELOAD
※詳細はHPおよび、店頭まで

福岡県
★MAHODO（マホードー）
北九州市八幡西区折尾1-12-14 ☎093-695-0632
http://www1.bbiq.jp/mahodo.com/index.html
2/5 18:00 KOF2002 大会
2/12 19:00 SCN ソウルキャリバーII 大会
2/19 20:00 GGXX #RELOAD 3on3
2/20 19:00 SFIII 3rd 2on2
2/26 19:00 鉄拳5 大会
※すべて参加費100円、日曜に突発的にゲーム大会があるかも!? 詳細は店頭またはHPまで、特にルール未定のものは要確認！

★アカトンボ西新店
福岡市早良区西新4-7-7 ☎092-844-6553
2/6 18:00 鉄拳5 大会
2/13 16:00 クイズマジックアカデミー 店内対戦大会
※大会はすべて参加費100円

長崎県
★楽市楽座佐世保店
佐世保市大塔町1861-12 ☎0956-34-4101
2/13 15:00 クイズマジックアカデミー 佐世保クイズ王決定戦
2/20 15:00 ゾイドインフィニティ バトルコロッセオ
◆ライセンスカード使用、3セットマッチ
2/27 15:00 アヴァロンの鍵 弐 魔導競技会
◆レア制限7枚、予選4グループ
※詳細は、店頭まで

鳥取県
★スーパーヒーロー倉吉
倉吉市見日町633 ☎0858-22-5255
2/13 15:00 VF4 FT 格闘新世紀III予選

島根県
★ゲームスポットハロウィン
出雲市渡橋町985-3 ☎0853-23-0731
2/19 19:00 鉄拳5 大会
2/11 20:00 闘劇店舗予選 SFIII 3rd

岡山県
★ファンタジスタ
倉敷市玉島爪崎162 ☎086-523-6555
http://www.am-fantasista.com
2/5 17:00 カプジャム 大会
2/5 19:30 カプエス2 大会
2/6 15:00 サムライスピリッツ零SP 大会
2/11 15:00 KOF NEOWAVE 大会
2/12 15:00 GGXX #RELOAD 大会
2/13 15:00 KOF'98 全国大会予選
2/19 20:00 VF4 FT 大会
2/26 18:00 鉄拳5 大会
2/27 15:00 サムライスピリッツ零SP 大会

広島県
★JOYサンモール
広島市中区紙屋町2-2-18 サンモール4F ☎082-241-8564
2/6 15:00 Zガンダム DX 2on2 実力技能テスト
◆ステージは地上のみ、コストはチームで600以内
2/20 15:00 闘劇店舗予選 GGXX #RELOAD

★ナムコプリッズ広島店
広島市中区八丁堀11-6 パークレーン1F ☎082-222-8072
2/5 20:00 鉄拳5 大会
2/25 20:00 鉄拳5 大会
※大会はすべて参加費100円

★KO-HATSU（コーハツ）
大阪市北区天神橋2丁目2-21 コーハツビル1F ☎06-6352-3007
http://www.ko-hatsu.com/
2/12 SCNソウルキャリバーII ポイントランキング
第2,第4日曜 15:00 ドン・ぱんちょ主催サムライスピリッツ零SP+無印2on2大会
毎週日曜 10:00 毎週日曜限定フリー対戦会
◆固定料金で闘劇05種目が23:00までフリープレイ！
※詳細はHPおよび、店頭まで

兵庫県
★三宮サンクス
神戸市中央区琴の緒町5-4-5 高架下404〜407 ☎078-271-0335
2/6 14:00 SEGA公式 頭文字D3 大会
2/12 19:00 VO5.66 スギ花粉杯
2/19 18:00 ガンダム DX いの栄堂・1階杯
2/26 18:00 Zガンダム DX いの栄堂・中2階杯
毎週火曜 15:00 GGXX #RELOAD ランバト
毎週土曜 18:00 GGXX #RELOAD ランバト
※ほかにも大会企画中、詳細はHPにて

奈良県
★キャノンショット
奈良市二条町2-4-14 ☎0742-35-3208
2/5 20:00 ドラゴン クロニクル オンライン 大会
2/12 20:00 GGXX #RELOAD 大会
2/12 23:00 VF4 FT 大会
2/19 17:00 闘劇店舗予選&エリア予選 鉄拳5
2/20 17:00 闘劇店舗予選&エリア予選 VF4 FT
2/26 20:00 GGXX #RELOAD 大会
2/26 23:00 VF4 FT 大会
※詳細は店頭まで

★AMUSEMENT CUE 奈良店
奈良市三条町478-1 ☎0742-25-5115
2/6 19:00 鉄拳5 大会 奈良拳闘最強決定戦
◆参加費100円
2/11 18:00 VF4 FT 格闘新世紀III予選
◆参加費100円
2/20 16:00 頭文字D3 大会
◆参加費100円、個人戦、秋名雪下り限定
2/27 17:00 WCCF CUE CUP（予定）
◆参加費1,000円

大阪府
★チャレンジャー関大前店
吹田市千里山東1-14-2 ☎06-6389-8072
http://www.challenger.jp
2/5 18:00 GGXX #RELOAD 大会
2/6 18:00 カプジャム 大会
2/12 18:00 鉄拳5 大会
2/13 18:00 ゾイドインフィニティ 大会
2/19 18:00 GGXX #RELOAD 大会
2/20 18:00 Zガンダム DX 大会
2/26 18:00 鉄拳5 大会
2/27 18:00 SFIII 3rd 大会
※詳細はHPおよび、店頭まで

★チャレンジャー土居店
守口市土居町8-11 ☎06-6994-7476
http://www.challenger.jp
2/13 17:00 鉄拳5 大会
2/27 17:00 GGXX #RELOAD 大会
※詳細はHPおよび、店頭まで

★チャレンジャーアババ天神橋店
大阪市北区天神橋3-8-23コア扇町ビル1F ☎06-6357-6677
2/11 15:00 闘劇店舗予選 KOF NEOWAVE
◆参加費100円、受付当日9:30から14:00
2/12 17:00 KOF'98 3on3
◆参加費1チーム300円
2/27 17:00 MJ2 大会
◆参加資格五段以上、参加費300円
毎土,日,祝日 終日 Zガンダム DX フリープレイ
毎土,日,祝日 終日 MJ2 フリープレイ
◆参加費2時間／600円、参加資格五段以上
※17:00からの大会は30分前まで受付

★ハイテクセガアビオン
大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビル1、2F ☎06-6645-7692
http://www.sega-am.jp/
2/11 15:00 WCCF CUP WINNER'S CUP the 4th 店舗予選
◆参加費1500円、定員32名、受付は2/19、9:30から
2/20 14:00 頭文字D3 史上最速伝説 店舗予選
◆参加費100円、ブーストあり、コースは選定中
※末尾が1の日はすべてアビオンDAY、お得なイベント実施中、詳細は店舗まで

★セガワールド布施
大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビル1、2F ☎06-6645-7692
http://www.sega-am.jp/
2/6 18:00 VF4 FT 格闘新世紀III予選
2/11 18:00 闘劇店舗予選 カプジャム
2/12 16:00 闘劇店舗予選 GGXX #RELOAD
2/13 18:00 闘劇店舗予選 鉄拳5
2/20 14:00 ムシキング 虫皇杯
◆2on2
2/26 14:00 ゾイドインフィニティ ワイルドリーグ 二脚王決定戦
◆参加費100円、ゾイド二脚機のみのシングル大会
2/26 二脚王終了後 ゾイドインフィニティ ワイルドリーグ 四脚王決定戦
◆参加費100円、ゾイド四脚機のみのシングル大会
2/27 17:00 ゾイドインフィニティ ワイルドリーグ
◆参加費100円、シングル大会、
※詳細は店舗まで

現地情報！

SCNの新聖地、KO-HATSU（コーハツ）オープン!!!

ここでは2005年元旦にオープンした大阪のKO-HATSU（コーハツ）。同店は闘劇実行委員会やSCNで活躍していた松井 力氏が代表を務めているぞ。

KO-HATSU（コーハツ）
住所：大阪府大阪市北区天神橋2丁目2-21 コーハツビル1F
電話番号：06-6352-3007
SCN ソウルキャリバーII ポイントランキングバトル
2/12,26(土)19:00 シングル戦終了後 2on2を開催予定
サムライスピリッツゼロ シリーズイベント
毎月第2日曜 サムライスピリッツゼロ 大会
毎月第4日曜 サムライスピリッツゼロSP 大会
どちらも参加費無料で、参加者にはワンドリンクサービス
当日は店員にプレイヤーによ、「ドン・ぱんちょ」が大暴れするぞ！
ほかにも闘劇タイトルのフリープレイイベントを開催中
詳細は店舗HPまで
http://www.ko-hatsu.com/

オープンしたばかり店内に不敵にたたずむこの男が「ドン・ぱんちょ」だ！ 大会イベント当日は、この男が何かを起こす？

イベント準備会に情報を掲載してみませんか？
●大会名 ●主催者 ●参加資格 ●ルール ●開催場所 & 日時 ●連絡先
上記項目をアルカディア編集部・イベント準備会宛にお送りください。★ユーザー主催の場合は開催場所の承諾を得た上で連絡をお願い致します。
郵送 〒154-8528 東京都世田谷区若林 1-18-10 みかみビル（株）エンターブレイン アルカディア編集部 イベント準備会 係
FAX 03-5433-7212 MAIL location@arcadiamagazine.com

『全国猛者探索委員会』発！

今月の猛者たち

闘劇を目指し日々精進！

今月の猛者紹介は12月26日に「ケアンズ」で行なわれた『GGXX #RELOAD』の大会をピックアップだ！　同店ではこれが初めての格ゲー大会ということで、店長の熱い実況も炸裂したぞ！　今後もこうしたイベントを取り上げるので、結果をどしどし送ってくれ！

猛者探索委員会切り込み隊長a-ruッッッ!!

●関東

■桜の牧アミューズパーク(茨城)

◇鉄拳5 大会 12/4·24名
優勝者:キャロ(ポール)
2位 とら8.2　3位 オメ

◇VF4 FT 大会 12/11·10名
優勝者:とーちゃん(ラウ)
2位 556·3号　3位 オメ(ジュリア)

◇鉄拳5 大会 12/18·22名
優勝者:ペヤング剣さん(フェン)
2位 KEN☆威　3位 最速木人

◇ALL-KOFランバト最終結果 25名
優勝者:虹リオ(19ポイント)
2位 ぴっツ(18ポイント)
3位 ぴ(17ポイント)

■ケアンズ(栃木)

◇GGXX# トーナメント 12/26·18名
優勝:わかめ(ポチョムキン)
2位 ペイドリーム

■ゲームセンターリンリン(埼玉)

◇GGXX# 大会 12/4·30名
優勝:今日(イノ)
2位 グラ　3位 KC

◇GGXX# 大会 12/11·29名
優勝:TOOL(ザッパ)
2位 KC　3位 まちゃぼー

◇GGXX# 大会 12/18·19名
優勝:夕霧(ミリア)
2位 モロ　3位 TOOL

◇GGXX#大会 12/25·18名
優勝:時雨(スレイヤー)
2位 KC　3位 イナズマ

■セガワールド飯能(埼玉)

◇GGXX# 大会 Aクラス 12/26·29名
優勝:ちゃわんむし(スレイヤー)
2位 チャパ王　3位 Lyell

◇GGXX# 大会 Bクラス 12/26·29名
優勝:あ(メイ)
2位 キモい人　3位 星

■クラブセガ所沢(埼玉)

◇ゾイドインフィニティ 大会 11/23·13名
優勝:杉山一夫/カナタ(ゴジュラスギガ)
2位 デリア　3位 へぼたぬき

■メッセ102 四街道店(千葉)

◇GGXX# ランダム2on2 12/3·20名
優勝:アロハさん／アロハ(ファウスト)、ところてん(エディ)
2位 邪魔モッコス　3位 ブレーキ、アッカム

◇SFⅢ 3rd 大会 12/11·16名
優勝:ケティ(まこと)
2位 Fujiwara　3位 タック凡

◇SFⅢ 3rd ランダム2on2 12/11·16名
優勝:ケティ(まこと)、ペルソナ(まこと)
2位 Fujiwara、まるえ
3位 人殺し藤原チーム

◇ヴァンパイアセイヴァー 大会12/12·10名
優勝:イソノ(ジェダ)
2位 二号　3位 てんむす

◇GGXX# 大会 12/17·18名
優勝:アロハ(ファウスト)
2位 shadow　3位 ウメ兄

◇ジョジョ 未来への遺産 大会 12/25·10名
優勝:Sq(ミドラー)
2位 ka-mi　3位 じゅん

◇カオスブレイカー 大会 12/26·10名
優勝:じおっさ@ピロテース(トロル、イヴェッタ、ナーガル)
2位 うり　3位 タック凡

■五井チャリオット(千葉)

◇チャリオット全店合同大会「テツケン」店舗予選 12/11·20名
優勝:@RANDAM(レイヴン)
2位 ユウイチッチッチ　3位 きのこ

◇WCCF 大会 12/19·11名
優勝:カンフーキック
2位 ラツィオ

◇Zガンダム DXランダムペアマッチ 12/25·16名
優勝:ケンニイ(ギャプラン)、小倉(シャア専用ゲルググ)

◇Zガンダム DX アッガイファイト 12/25·16名
優勝:エミール&ツバサノナイト

■キャロル 瑞江店(東京)

◇Zガンダム DX 大会 12/3·16名
優勝:鉄拳制裁(アッシマー)、のし(Zガンダム)

◇KOF NEOWAVE 大会 12/4·16名
優勝:地獄から来た安藤(キング、柴舟、アンディ)

◇GGXX# 大会 12/5·15名
優勝:ジャガ(ザッパ)

◇VF4 FT 2on2 12/12·19名
優勝:閃士ひつぢ(ブラッド)、JBL(ブラッド)

◇KOF NEOWAVE 大会 12/18·17名
優勝:DON(チョイ、ギース、裏シェルミー)

◇GGXX# 大会 12/19·17名
優勝:凡人(スレイヤー)

◇VF4 FT 2on2 12/28· 14名
優勝:武候(ブラッド)

■大久保アルファーステーション(東京)

◇KOF NEOWAVE大会12/5·16名
優勝:ネモ(キム、紫舟、チョイ)
2位 カズヤ　3位 大御所

◇GGXX# 月例トーナメント 12/12·25名
優勝:ネモ(ファウスト)
2位 ハレイ　3位 ヤマ

◇マーヴルvs.カプコン2 大会12/19·10名
優勝:みつ(ケーブル、ストーム、アイアンマン)
2位 たかゆき
3位 マルク

■ゲームラビリンス(東京)

◇GGXX#大会 12/11·16名
優勝:うに(ミリア)
2位 ロン　3位 ラーク

■ムトス・イースト(神奈川)

◇VF4 FT 3on3 12/10·27名
優勝:(有)なるほど商事?／ヒデオ(ウルフ)、調布KKサラ(ラウ)、ユキノ(アオイ)
2位 けつかっちん

◇VF4 FT 3on3 12/24·24名
優勝:Think Punk ／ヒデオ(ウルフ)、ユキノ(アオイ)、アストロ(ウルフ)
2位 今日も一人H

◇GGXX# 3on3 12/26·21名
優勝:ケガニは店を買え!／プリンちゃん(テスタメント)、RS·Soul(ディズィー)、カンダタ(ファウスト)
2位 鉄拳やろうぜ

■ゲームファンタジア茅ヶ崎店(神奈川)

◇Zガンダム DX 2on2 12/12·16名
優勝:エベと仲間達(シャア専用ゲルググ、ゲルググ)
2位 ゼータ·ゾック

◇Zガンダム DX 2on2 12/26·12名
優勝:金が無い(シャア専用ゲルググ、ギャプラン)
2位 つまんない

●中部

■アミューズメント アズプレス(富山)

◇餓狼伝説SP 12/4·10名
優勝:JUMP·2019(アンディ)
2位 JUMP·ケン　3位 しゅう、よっしー

◇RB2 2on2 12/5·12名
優勝:JUMP·J ／ JUMP海王(フランコ)、じゃり(香緋)
2位 T.N　3位 仙台ガイルドアカニックス

◇GGXX# ランバト 12/11·10名
優勝:ぽち(ブリジット)
2位 KEN　3位 ひろひと、でぶくん

◇GGXX# 2on2 12/18·14名
優勝:お腹が減った／五代目(ジャム)、ミドル狼(テスタメント)
2位 アワビっ子　3位 フッフン! フッフン!、仁ハ

◇鉄拳5 大会 12/24·18名
優勝:マスター富山(クマ)
2位 まさかり仁　3位 まさかり杏奈

◇RB2 大会 12/19·15名
優勝:JUMP·T電器(山崎)
2位 でぶくん　3位 JUMP·海王

◇GGXX# ランバト 12/25·14名
優勝:じゃり(メイ)
2位 チーム太郎丸A　3位 いるいな

◇GGXX# 大会 12/30·10名
優勝:じゃり(メイ)
2位 とんぼ　3位 NEO、ハリソン

■アミューズランドガディス(富山)

◇KOF 2002 2on2 12/4·16名
優勝:PIKO PIKO ／蒼月、ミドル狼
2位 遥

◇月華の剣士 第二幕 大会 12/11·10名
優勝:NAO(守矢)
2位 千々　3位 あーる

◇SFⅢ 3rd 2on2 12/18·10名
1RD
優勝:崩拳ストライク(レミー、ダットリー)
2位 磯谷の動く城
2RD
優勝:Dir(ケン)、あおい(オロ)
2位 磯谷の動く城

◇KOF 2002 大会 12/23·10名
優勝:イノケン
2位 ダブル　3位 ハタ

◇KOF 2002 大会 12/25·10名
優勝:四号
2位 へにゅう　3位 かげろう

●近畿

■セガワールド六地蔵(京都)

◇Zガンダム DX 2on2 12/12·16名
優勝:ぬるぽ(リックディアス(赤)、ガンダム)
2位 残り物には福がある
3位 MGボール発売キター

◇アヴァロンの鍵 弐 魔導競技会12/19·16名
優勝:ディア
2位 ラヴィ　3位 LiLith

◇GGXX# 3on3 12/26·11名
優勝:夢守(ソル、カイ、エディ)
2位 たら　3位 ls

■ネオアミューズメントスペースa-cho(京都)

◇VF4 FT ランバト 3on3 12/4·30名
優勝:関西ドリームチケット／いちろうた(カゲ)、静琉(アキラ)、双六(アオイ)
2位 おDさん

◇GGXX# 関西ランバト 12/9·120名
優勝:to-ru(梅喧)
2位 ヲシゲ　3位 めんそーる

◇クイズマジックアカデミー ランバト12/25·48名
優勝:ラウニィー
2位 レキ　3位 パワーボム

◇GGXX# 関西ランバト 12/30·80名
優勝:ねず(ロボカイ)
2位 すぅ　3位 R.F

■ゲームディーノ阪急茨木店(大阪)

◇GGXX# バトルランデブー 12/12·21名
優勝:N男(ヴェノム)
2位 P.C　3位 佐々木

◇鉄拳5 バトルツアー 12/19·20名
優勝:オペラ(仁)
2位 マー郎　3位 もけ

◇鉄拳5 バトルツアー 12/25·14名
優勝:ちゅうりーの(アンナ)
2位 寝落ち　3位 D

◇GGXX# バトルランデブー 12/26·18名
優勝:ニッカ(スレイヤー)
2位 れんだ　3位 P.C

■チャレンジャー関大前店(大阪)

◇GGXX# 大会 12/11 ·20名
優勝:コウ(ソル)
2位 佐々木　3位 リマンヌ

◇GGXX# 大会 12/25 ·16名
優勝 :佐々木のHS理論(エディ)
2位 れんだ　3位 六合

■チャレンジャーアババ天神橋店(大阪)

◇GGXX# 大会 12/12·12名
優勝:アリス(テスタメント)
二位 ハロゲン亀田　三位 六合

■ハイテクセガアビオン(大阪)

◇SFⅢ 3rd 大会 12/5·10名
優勝:ORO(ケン)
2位 吉田　3位 武田

◇サムゼロSP ジョニー杯 12/18·85名
優勝:アクツ(閑丸)
2位 プーロ　3位 ふんじ、HK

◇鉄拳5 大会 12/26·14名
優勝:あやべー(シャオユウ)
2位 ルポライター

■セガワールド布施(大阪)

◇GGXX# 大会 12/12·50名
優勝:ホグワーツの魔法使い／壁際のDC(ジョニー)、レナ=ヴァルス(ミリア)
2位 クマーとイケメン様ハァハァ

◇鉄拳5 大会 12/12·14名
優勝:たかし(花郎)
2位 えーちゃん　3位 外道

◇VO4 大会 12/18·18名
優勝:アウトロー
テンダー(景清「山」)、ナサ(マイザーγ)
2位 おっさんの呪縛　3位 もさもさ

◇ムシキング 虫皇杯 12/23·16名
優勝:成見 怜哉
2位 竹谷 祐輝

◇ゾイドインフィニティ ワイルドリーグ 12/25·58名
優勝:サルナマリオ／
マリオ@(エナジーライガー)、
シュバルツ(ジェノザウラー)
2位 ストラブル盗賊 赤

■ゲームストリート ミルカトル加納店(和歌山)

◇ GGXX# ランバト 12/11·31名
優勝:ユーキ(エディ)
2位 N

◇ GGXX# ランバト 12/11·31名
最終成績
優勝:K.N(スレイヤー)

◇ZガンダムDX 2on2 12/18·26名
優勝:ニタネコ／ニタク(シャア専用ゲルググ)、ネコ(ギャプラン)
2位 トモカン

◇GGXX# 3on3 12/25·35名
優勝:しっき-初回限定版／沢渡(カイ)、ユーキ(エディ)、しっきー(ソル)
2位 いじめっ娘2

◇音ゲークロスカントリー final12/25·17名
優勝:LCB
2位 TAKA

◇三十路祭餓狼SP 大会 12/30·10名
優勝:R-9(舞、ダック)
2位 しきょう

◇三十路祭スパⅡX 大会 12/30·10名
優勝:しきょう(春麗)
2位 ヤンモー

●中国·四国

■ゲームスポットハロウィン(島根県)

◇ゾイドインフィニティ 2on2 12/11·24名
優勝:○○、ISSEI
2位 まい、1024　3位 レイブン、アーバイン

◇GGXX #RELOAD 12/11·16名
優勝:チームナンバ師／高橋(ソル)、辻(テスタメント)
2位 ヒデ+ヒゲ　3位 神

■ファンタジスタ(岡山)

◇サムゼロSP 大会 11/28·17名
優勝:雨森(半蔵)
2位 ほうる　3位 ジョー

◇VF4 FT 大会 12/4·12名
優勝:きょちょ(パイ)
2位 幻影カゲ　3位 アルマジロ弟

◇カプジャム 大会 12/5·11名
優勝:つぶ(ヌール、イングリッド)
2位 まの　3位 Retus

◇VF4 FT 大会 12/11·16名
優勝:アルマジロ弟(リオン)
2位 ライオン　3位 番長

◇サムゼロSP 大会 12/12·19名
優勝:雨森@サンを付けろよデコ助やろう(半蔵)
2位 真人　3位 ほうる

◇VF4 FT 3on3 12/23·24名
優勝:亡命華族／アルマジロ弟(リオン)、樽(ベネッサ)、ボンビボン(アオイ)
2位 小麦軍団

●九州·沖縄

■楽市楽座佐世保店(長崎)

◇ゾイドインフィニティ バトルコロッセオ 12/23·12名
優勝:T
2位 Dr.West　3位 がるど、アリア

今月の猛者紹介！

今月は「ケアンズ」で行なわれた「GGXX #RELOAD」の大会をピックアップするぞ！

今回が初めての格ゲーの大会だった同店だが、常連を始め、多くの参加者で盛り上がっていた。店長の熱い実況でヒートアップする中、終始堅実に立ち回った、わかめ氏のポチョムキンが優勝した。

今後も様々な大会を開催する予定という同店。店長の熱い実況を、ぜひ聞きに行ってみてくれ！

左から3位のAQM、優勝したわかめ、準優勝のペイドリームだ！　闘劇'05予選も始まり、いい感じに気合いが入っていたぞ！

猛者紹介！

イベント準備会では掲載店舗様からの猛者写真をお待ちしています！

お送りになるイベント強者の情報に、デジカメなどで撮った大会入賞者の写真を添付してください！

http://www.arcadiamagazine.com/branch/event.html

ハイスコア
全国集計

2004年12月19日
時点

HI-SCORE

ただのクリアでは物足りない

そんな想いから始まったのかもしれない。

ここにいる自分を認めてもらうため

あいつには絶対負けたくないから。

ハイスコアにはそれぞれの想いが込められている。

来たれスゴ腕プレイヤー。君の参加を待ってるぞ!

"ハイスコア全国集計"のコーナーは、その名の通り全国のゲームセンター、アミューズメントスペースでプレイされたゲームのスコア、タイム等を集計して各ゲームの全国1位を明らかにするものです。申請基準を守ればだれでも参加できます。

集計は締め切り日までのスコアで行ない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています(面数が同じ場合は点数優先)。

対象にしているゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。古いゲームのハイスコアも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。

全国のプレイヤーが記録を競うという性質上、ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準ずる形で集計を行なっています。また、ゲームタイトルによって個別に細かなルールを設定している場合もあるのでご注意ください。

このコーナーに自分の出したスコアを申請するには、掲載されているお店に行ってハイスコアを出すか、行きつけのお店でハイスコアの確認をしてもらい、ハガキを使って個人申請するという二つの方法があります。

ゲームの腕に自信のある方からの申請をお待ちしております。

ポール・フェニックス **58"45**

カーバンクルのミクト
プレイシティキャロット巣鴨店(東京)

鉄拳5

TEKKEN 5

やっぱり万聖龍王拳!

もはやシリーズ恒例になってきた、「最速キャラ」=「ポール」の図式。これはひとえにガード不能技"万聖龍王拳"の性能が高いことがその理由。

前半は開幕ワンツーなどからそのままガード不能技をぶっ放せば高い確率で当たるので問題無いが、五人目以降はCPUが強くなるのでそうはいかない。

この後半を乗り切るパターンをどう開発したかが勝負の分かれ道になったことは言うまでもない。

今回の集計で1位、2位のスコアを申請してきたのは、『鉄拳』シリーズのタイムアタックに、特に力を入れてきた2店舗。次回以降のキャラ別集計でも熱戦が期待できそうだ。

シングル・エゥーゴ **51,521**

スマタポポヒ@つながらない(汗) ゲームスタジオキューブ(東京)

シングル・ティターンズ **47,007**

ヒビキ(Q2天草) ゲームBOX.Q2(愛知)

チーム・エゥーゴ **75,665**

白い彗星 ゼロ・インフィニティ 個人申請 スペースシャトル千種店(愛知)

チーム・ティターンズ **71,430**

ヌマ、マスティ 大久保アルファステーション(東京)

機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs. ティターンズ DX

EX条件解明で激戦必至

EXステージ出現の条件も解明され、大きく盛り上がってきた本作。

命中率、回避率を下げないといった方針はもちろんのこと、"覚醒"の使いどころで差が付いてきているようだ。

特にシングルでは、味方機が早く撃破されるようにし、覚醒ゲージをためるという戦法が非常に有効。例を挙げると、ティターンズなら地上はシャア専用ゲルググ、宇宙はガブスレイで、覚醒タイプは1~8面までは強襲、9~EX面は復活を選択しているプレイヤーが居た。

また、興味深いのは上位のプレイヤー陣のルート選択にばらつきがある点だ。難度が低いA~Dで高評価を狙う方針だけでなく、あえて中コスト機体が多いEを選択するなど、どのルートが最も高くなるかは未だ不透明だ。

次回以降どうなるか、非常に興味深いところだ。

虫姫さま

虫姫(むしひめ)さま

有名スコアラー多数参戦！

スコアラーの注目度が高い本作だが、ゲーム人気による申請数の多さに驚かされた。

まず、【オリジナルモード】の気が付きにくい稼ぎ要素として、2面と、5面の中ボスをボムの爆風に触れているときに倒すと中ボスの点数に倍率がかかる現象がある。倍率の変化する条件は現時点では不明だが、例えば2面中ボスの点数は7万点なので、現時点で確認されている最高倍率の9倍なら63万点が加算されるのだ。

さらに2面ボスでは、パーツを残して本体を倒すと、一つにつき通常2万点のところが20万点が加算されるという稼ぎもある。

ただ、これらの稼ぎはあくまで必須事項。2面のナナブッシでの琥珀稼ぎはもちろん、画面上の敵へのW-Powerによる撃ち込み点や、弾消し点などの点数を積み重ねることが勝負を決める。

上位のスコアは一見僅差に見えるかもしれないが、この部門では非常に大差だといえるのだ。

また、簡単な本モードとはいえ、3面道中にあるクリオンが出現するテニタクスのパーツを、長時間残してクリオンで稼いでいると、とてつもなく危険でミスが連発する内容に早変わりする。この辺りを攻めるバランスも含めて次回どれだけスコアを伸ばしてくるかに注目したい。

【マニアックモード】では、耐久力のある敵に対し、ショットとレーザーが当たっている状態でAまたはCボタンをタイミング良く連射すると、撃ち込みカウンタが一気に増加するテクニックが発覚している。特に、後半面になればなるほどカウンタの増加量が増えるため、スコアに与える影響も大きく、4面、5面のパターンが勝負を決めたようだ。

ただし、トップのプレイヤーは2面での撃ち込みカウンタは7万ほどで、地上の琥珀アイテムをしっかり回収。2位のプレイヤーはカウンタ10万ほどで琥珀アイテムはほどほど回収。このように方針が違うのにもかかわらず、この面の点数効率がほぼ同じだったという話がある。これは本モードの正解が簡単に見出せないことを象徴しているようだ。

また、コマンドで出現する超絶難易度の【ウルトラモード】。特にラスボスの強さはズバ抜けており、現時点でのALLクリアはまだ出ていないという状況だ。こちらも次回での集計となるが、注目が集まるのは必至だろう。

これまでにも『クリア不可能では？』などとささやかれたゲームはあったが、結局はトッププレイヤーが一カ月ほどでクリアを達成してきた。果たして『虫姫さま』はどうなるのだろうか？

マニアックモード

順位	スコア	ネーム	店舗
TOP SCORE	633,593,818	Clover-TAC	西千葉スターダスト(千葉)
2位	621,446,685	はいてない娘大好き♡愛してるよレコたん♡	グッデイ21(東京)
3位	460,146,545	人間力不足	えの木(高知)
4位	427,588,238	YOS.K	トライアミューズメントタワー（東京）
5位	292,035,737	カウンターバグ万歳	マットマウスパートⅡ(神奈川)

オリジナルモード

順位	スコア	ネーム	店舗
TOP SCORE	67,311,874	GFA2-ISO@15万落ちは致命的…？	デイトナⅢ(埼玉)
2位	67,129,986	王子-レオンD.S.	個人申請 セブンアイランド(神奈川)
3位	66,865,472	Clover-YMN	西千葉スターダスト(千葉)
4位	66,564,990	これじゃ秋葉ギャラ専にモテないよ㊦	個人申請 ゲームセンタージャンボ(東京)
5位	66,389,227	RRT@パターンに助けられました	個人申請 ユーファクトリー安城店(愛知)

ハイスコア全国集計

2004年12月19日
締め切り分

HI-SCORE

全国1位スコア

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	店舗名
ZOOO	1人でガンバル	1,163,960	BAKA	ゲームハウスビットイン(愛知)
ぷよぷよフィーバー	わくわく	1,773,849	服部	ゲームBOX.Q2(愛知)
ザ・ランブルフィッシュ	カヤ	655,470	人間力不足 マッキ上等兵	えの木(高知)
頭文字D ARCADE STAGE Ver.3	土坂復路	2'38"460	たくSSP	ゲームランド おにごっこ(三重)
	八方ヶ原復路	2'19"910	ニヒロ@ニ	アミューズメントCUE 彦根店(滋賀)
エスプガルーダ	タテハ	71,585,800	王子D.S.麻生(Circle-MKN)	個人申請 セブンアイランド(神奈川)
頭文字D Arcade Stage	碓氷 左回り	2'44"758	9・6	イミグランデ 相模原店(神奈川)
	妙義 左回り	2'49"264	RRL-渋谷英毅	
このeタコ	とことん	882,300	JAM	プラボ浦上店(長崎)
アウトラン2	A:Tulip Garden	4'19"072	ぎるはま㊍隊長㊎㊏	個人申請 ハイテクエンターテインメントアーサー(長野)
	E:Cape Way	4'13"354	おぬう	イミグランデ 相模原店(神奈川)
	ハートアタックモード	2,229	夢子ちゃんといつまでも幸せな日々のRAN	個人申請 新宿イエストロン(東京)
ギターフリークス11thMIX	スタンダード	834,677,500	キタジョウ	ゲームランド おにごっこ(三重)
ドラムマニア10thMIX	スタンダード	676,526,750	北部郷	ゲームランド おにごっこ(三重)
ギルティギア イグゼクス ザ ミッドナイトカーニバル	スレイヤー	30,069,900	二段ジャンプ五級ヘレティックさきお	えの木(高知)
ケツイ 絆地獄たち	通常モードタイプA	441,513,231	王子D.S.麻生(Circle-MKN)	個人申請 セブンアイランド(神奈川)
バーチャコップ3 ニューVer.		832,228,200	JIN	個人申請 プラボホークスタウン店(福岡)
バトルギア3 Tuned	中級B 逆走	2'03"891	MATU	ジョイテックスクエア中川店(愛知)
ビートマニアIIDX11 IIDXRED	CLUB	7,503	HRS@猿にマウスを持たせましょ~	ゲームストリートミルカトル加納店(和歌山)
	EURO	7,626	MING	アミューズメントパークスガイ(北海道)
	J-POP	6,131	香織	プレイシティ中央町店(鹿児島)
	MYSTIC	8,122	ZENO	ゲームランド おにごっこ(三重)
	TWILIGHT	7,556	M$T@SES鯖よいとこ1度はおいで	ゲームストリートミルカトル加納店(和歌山)
	VARIETY	4,961	SYUN	アミューズメントパークスガイ(北海道)
トライジール		4,898,740	TEN	GAME'S MILK(京都)
翼神	タッグモード	817京2792兆0757億1803万1790	オートモ	個人申請 セブンアイランド(神奈川)
バーチャファイター4 ファイナルチューンド	ノーマルモード	2'23"21	Clever-平MT(仮)	個人申請 メカランドサルビア(鳥取)
湾岸ミッドナイト マキシマムチューン	C1内回り	2'54"312	バーバR	アミューズメントCUE 彦根店(滋賀)
カオスフィールド	ジン	141,283,440	耀仔(M&R)リシア/ガル・フォース詠唱	個人申請 ハイテクランド日栄堂(兵庫)

講評

今回は**ビートマニアIIDX11 IIDXRED**から。インターネットランキングで上位を独占している"神"「ZENO」氏をはじめとして初回とは思えない高レベルの争いになっています。次回は三重県勢の独占をほかのプレイヤーが阻めるかが見ものになってきますね。

トライジールはトップと2位のスコア差は約2万点ほど。5面ボスのタイル稼ぎはそろそろ極まってきたのか。また、隠し機体『XIISTAG』の自機が使用可能ですが、稼ぎの方針が異なるため、今後どうなるか気になるところです。

翼神は今回【タッグモード】の更新のみという、いささか寂しい状況。これはプレイ時の入力遅延がプレイヤーに受け入れられなかったことが原因か? タッグでは、アイテム1個当たりの倍率増加が1P側と2P側で別計算のため、移動速度の速い機体を回収専門にしているようです。

バーチャファイター4 ファイナルチューンドの【ノーマルモード】はいろいろなキャラで2分台が出ていますが、どのキャラも共通しているのが最初から最後まで一つの技(連係)しか使わないというところ。「これといった技が見付かったら、それだけで押し通せるようです。ちなみにトップの使用キャラは以前と同じくラウのままです。

カオスフィールドの【ジン】は『残機潰し以外の場所で2ミス、合計で約1500万落ち』とのこと。『ヘタレスコアで申し訳ない』とのコメントがありました。

君もチャレンジ！ハイスコア

当コーナーではあなたが出したハイスコア(高得点、タイムなど)を募集中です。

■申請方法

その1:当コーナーに掲載されているお店でスコアを出し、お店の人に申請してもらう。詳しくはお店に問い合わせのこと。

その2:本誌付随のハガキに必要事項を記入し、当コーナー宛に送る。この場合、スコア証明のためお店の印が必要。

※ハガキが足りなくなることを考慮し、2通目以降の個人申請は、官製ハガキやFAX(03-5433-7212)でも受け付けます。

■スコア申請のルール

1:申請は1クレジット完全一人プレイであり、店員またはハイスコア担当者に確認されていること(部門によっては二人になる場合があります)。

2:難易度など、スコアやプレイ内容に影響のある設定は、工場出荷設定(ゲーム基板が製造工場より出荷されたときの状態や設定)と同じであること。

ゲーム名 怒首領蜂大往生 集計部門(キャラ・コースなど) ひたすらモード
スコア(タイム) 1,192,296
面数 3周目5面 難易度 工場出荷設定(完全ノーマル)
備考 うさぎ-MkII使用 残機×0 連付き(シンクロ30連) 同付き
達成日 2003年 12月 31日
稼点効率・稼ぎのポイントなど(できるだけ詳しく)
残機ボーナスが無いので、できるだけ残機をつぶして稼ぎました。
永パ防止キャラのキツネが出ても、気合いで避けています。
点効率は1周クリア時…約30,000万
2周クリア時…役80,000万です
ゲームセンター 名前 あるかでぃあん三軒茶屋店
電話 03-5433-○×△□
住所 東京都世田谷区若林1-18-×△□
スコアネーム ARC207@R1校
以上のスコアを記録したことを証明します。
店長 盤渡 将司
このほかに個人申請がある場合 ●申請方法と申請枚数 □ハガキ(　)枚□FAX(　)枚

個人申請ハガキ記入例

3:プレイをする筐体の改造は、次のもの以外は認めない。

・ボタンに対する連射装置(シンクロ、アナログを問わず、交互連を含む)

・複数ボタンの同時入力を一つのボタンで行なうものどちらの改造も、使用した場合は申請用紙にそのむね(連付き、同付きなど)を記述すること。なお、上記以外の改造を使用した場合、原則としてスコア申請の対象とはならない。

4:大型筐体物の改造は原則として禁止。

※ルール3、4ともに、1995年12月以前に集計を開始されたゲームに関してはこの限りではない

5:スコア、面数、集計部門名、キャラ名、筐体の改造内容などはすべて正確に記載されていること。

※ハイスコアは原則として面数優先。面数が同じ場合は点数の高い方が上位になる。たとえば、300万点で面数が4面の申請と、280万点で面数が5面の申請では、後者の勝ちとなる。

ゲーム	部門	スコア	ネーム	店舗
F/A	6WAY 連付き	2,078,550	チケットあるよ～。地球戦士K.N隊員	ABABA天神橋店(大阪)
	ストレート 連付き	2,068,050	HYAKU-さめじま会長(TTJ)	
ファイナルファイト	ハガー 連付き	5,642,280	AWA バブルです!!	デイトナIII(埼玉)
ダライアス	V	5,978,720	ヘルニアM.B	トライアミューズメントタワー(東京)
ボーダーダウン	6A	350,159,730	YOH	グッデイ21(東京)
	6D	374,667,050	HEI	個人申請 NOVAステーション(愛知)
式神の城	玄乃丈	5,078,137,470	ACF	西条プラザゲームコーナー(広島)
太鼓の達人5		2,726,700	ぷりん@2次元ドンだ～	個人申請 プラボ鶴見店(神奈川)
雀牌パズル 長江		1,405,500	ERO@(孔明たんと)繋がりました~	グッデイ21(東京)
スタートリゴン		808,090	SKM-地上絵(委)	個人申請 プレイハード50津店(三重)
餓狼 マーク オブ ザ ウルブス	北斗丸	3,922,600	愛佳チックKOL	ハイテクセガ盛岡(岩手)
ドラゴンブレイズ	イアン	3,932,300	CYS-SAK@A店長乙～！そして引退へ	個人申請 ジャングルクラブ堅田店(滋賀)
TETRIS THE GRAND MASTER2 THE ABSOLUTE PLUS	デス	4'59"70	309	個人申請 明大モンテカルロ(大阪)
ストライカーズ1999	X-36	3,495,900	自分に厳しく外人には優しくねこまた	個人申請 パティオ(神奈川)
ライデンファイターズ2	ヘルダイバー	117,714,440	いい加減やめさせて下さいⓦ	デイトナIII(埼玉)
スペースボンバー Ver.B		11,796,200	醜!!男塾 山本	個人申請 ゲームセンターリンリン(群馬)
蒼穹紅蓮隊	鵬牙	43,587,256	中野龍三	個人申請 ゲームオスロー立川第2店(東京)
スーパーストリートファイターIIX	ケン	3,741,900	五月雨(極)RMN？-IN-ヲナ忍者経(黒)(万)[illegible]	デイトナIII(埼玉)
ガンバード	バルナス	2,338,100	J.G.K-ALL(副)	個人申請 GAME IN COO(兵庫)
天地を喰らうII	関羽	4,277,900	AXIOM-H.Y(奈)	ABABA天神橋店(大阪)
	趙雲	4,462,800		
ウルトラマン倶楽部		2,059,000	SKM-地上絵(委)	個人申請 プレイハード50津店(三重)

エスプガルーダは初めて「ISO」、「TAC」両氏以外のプレイヤーがトップに。スコトラで3位だった麻生氏が、ここでついに出てきました。

また、同氏は**ケツイ 絆地獄たち**の通常【モード タイプA】でも同時にトップをたたき出しており、その覚醒っぷりから、今後もケイブシューのスコア争いでは台風の目となることが予想されます。

アウトラン2はイミグランデ相模原勢がA、Eコースでトップに。Aコースの理論値は4分18秒926までいっているそうなので、どこまで近付くか見ものです。

テトリス ザ・グランドマスター2 ジ・アブソリュート プラスは【デス】で5分を切るという想像を絶するタイムがたたき出されています。すご過ぎてコメントできません。

ボーダーダウンは限界近しと思いきや、地道なパターン改良でスコアを伸ばしてきています。今回も【6D】は5面ボスの点数効率がかなり伸びたようです。

ストライカーズ1999の【X-36】はボスの得点が2倍になるダブル取りを、5回成功させたスコアです(その内3回はボムを使用してのもの)。今後2-8の勲章取りとノーボムダブル取りを練習し、350万点の大台を目指すようです。

蒼穹紅蓮隊は、ボムを使わずに取っていくと11発目から約65万点加算されるフィーチャーが大きなキモ。今回の更新は途中で残機をつぶしていたこれまでとは違い、何とラスボスまでノーミスで到達するパターンを作ったことが更新につながったようです。

ハイスコア
全国集計

12月20日
時点

★は今回の集計で全国１位になったスコアです。なお、★に関する特別な集計はありません。

ここは、全国のハイスコア店舗が申請するスコアを掲載するコーナー。店舗とプレイヤーが協力しハイスコアを申請、そして店舗同士でそのスコアを競い合い、一層の高みを目指す。申請店舗の中でも、ハイテクセガ豊田店はレトロゲームが充実した店舗。スコアはもちろん、申請されるタイトルのバラエティにも注目したい。

ゲームビンゴ
千葉県市川市相之川4-6-18 YKビル 1F　☎047-395-2065

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	虫姫さま（オリジナル）	30,686,150	ノーミスとかオレには無理	ALL 残2
2	虫姫さま（マニアック）	107,739,780	ウルトラの息抜き	ALL 残1
3	ケツイ 絆地獄たち（通常モード タイプB）	188,193,623	穴ウメ	2-3
4	天地を喰らうII（趙雲）	2,639,700	ALLクリア記念	ALL
5	虫姫さま（ウルトラ）	45,587,196	クリアできる気がしない	4面 ボ ス まで

ハイテクセガ盛岡
岩手県盛岡市大通2-6-11　☎019-623-2562

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	虫姫さま（マニアック）	269,412,381	もり。	ALL 残3
2	パカパカパッション	1,335,660	RAK@盛岡でゼイゼイ	ALL 98-99-99-98
3	エスプガルーダ（アゲハ）	61,563,110	S.T ボスから初勝利☆	ALL 5/6 75％ セセリで1ミス(泣)
4	サイヴァリア2（バズ）	136,963,800	T.kiz	ALL 78000バズ
5	トライジール	4,088,830	もり。	ALL 連付

レジャーパレス
北海道札幌市白石区本郷通り8南3-10　☎011-862-6906

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	虫姫さま（オリジナル）	42,586,557	Mじゃないって……	ALL 2面で2ミス W使用
2	虫姫さま（オリジナル）	40,594,400	どエス	ALL 2面中ボス56万 S使用
3	虫姫さま（マニアック）	77,718,413	穴	ALL 残×1
4	ストライカーズ1999（F-117 ステルス）	1,123,000	兄	2-1 連付
5	テトリス T･A PLUS（TGM+）	13'59"11	弟	ALL

西千葉スターダスト
千葉県千葉市中央区春日2-25-4　☎043-244-9721

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	虫姫さま（オリジナル）	66,865,472	Clover-YMN	ALL 連付
★	虫姫さま（マニアック）	633,593,818	Clover-TAC	ALL 連付
3	ケツイ 絆地獄たち（通常モード タイプA）	399,486,496	俺は勝てねえのかな？ N.O	ALL 1周2 4億、300万落ち ALL時残×3
4	天地を喰らうII（黄忠）	3,519,850	がちゃりゅう	ALL
5	1942	13,140,320	M@ヘタレシューター	ALL ノーマル 残×2

ゲームセンタードリーム&DOWN TOWN合同集計
宮城県仙台市青葉区中央2-1-1 東勇ビル B1 ドリーム 宮城県仙台市青葉区中央1-6 西館ビル 1F DOWN TOWN　☎022-224-1046

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	虫姫さま（オリジナル）	61,589,013	たけし	ALL ノーミス Ⓗ
2	虫姫さま（マニアック）	256,876,021	VHS	ALL 残4 Ⓓ
3	虫姫さま（マニアック）	121,394,405	小熊ちゃん	ALL 残0 Ⓢ
4	頭文字D Arcade Stage Ver.3（妙義右回り）	2'53"356	YOU	ALL EA11R Ⓓ
5	ダイノレックス	2,647,400	格ゲー分補充	ALL 連付 バキケファロ Ⓓ

アミューズメントパーク スガイ
北海道釧路郡釧路町木場1-3-1　☎0154-39-5151

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ケツイ 絆地獄たち（通常モード タイプA）	213,270,696	SOW 大通りスガイもヨロシク！	2-4ボス
★	ビートマニアIIDX11 IIDX RED（VARIETY）	4,961	SYUN	ALL 2287-387-19-1-6
★	ビートマニアIIDX11 IIDX RED（EURO）	7,626	MING	ALL 3520-586-19-2-12
4	目撃	6,000	目撃となりの晩ごはん	1面
5	ストライダー飛竜	190,810	うどん団兵衛	ALL 連付

トライアミューズメントタワー
東京都千代田区外神田4-3-10　☎03-5295-2345

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	虫姫さま（オリジナル）	64,926,370	ヤングモドキ	ALL ノーミスしただけ
2	虫姫さま（マニアック）	427,588,238	YOS.K	ALL 残4 5面妥協
3	トライジール	4,697,830	シューティング！らぶらぶぅ?!	ALL マジに夢中になれちゃう年頃なの
4	バトルガレッガ（ガイン）	19,645,790	特別な日 神威	ALL 5面 破片まるごと落ち！
★	ダライアス（上Vゾーン）	5,978,720	ヘルニアM.B	ALL 連付 A-C-E-H-J-Q-V

デイトナIII
埼玉県川口市芝新町4-30 星野ビル B1　☎048-269-8119

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	虫姫さま（オリジナル）	67,311,874	GFA2-ISO@15万落ちは致命的‥？	ALL 連付 残5
★	ファイナルファイト（ハガー連付）	5,642,280	AWA バブルです!!	ALL 連付 最高です。
★	スーパーストリートファイターIIX（ケン）	3,741,900	五月雨(修)RMN？-N-ヲナ忍者(修)(角)(万)(脚)	ALL 連付 R46 爪 ×4 X2-4-0
★	ライデンファイターズ2（ヘルダイバー）	117,714,440	いい加減やめさせて下さい Ⓦ	ALL 連付 クソ落ち
5	ストライカーズ1945II（震電）	3,002,100	M.T	ALL 連付

GAME 41
北海道札幌市東区北41条東1丁目2-15 ロイアルハイツ 1F　☎011-751-9772

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	虫姫さま（オリジナル）	64,911,756	ハメ撮りの貴公子ハメ様	ALL C連 付 残×5
2	虫姫さま（マニアック）	232,642,364	なおくん（ミッキーにスライディング）	ALL C連付
3	虫姫さま（ウルトラ）	102,962,408	なおくん（ジェリーにスライディング）	5面 C連付
4	デンジャラスシード	4,043,050	隠れいい腹の師匠	ALL 連付
5	ファイナルファイト（ガイ連付）	5,388,920	何でサッカーよ!! byCAN	ALL

東京レジャーランド小岩店
東京都江戸川区南小岩8-15-3　☎03-5668-8411

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	虫姫さま（マニアック）	91,937,873	ハポソ	ALL
2	トライジール	3,942,050	ハポ	ALL 連付
3	ビートマニアIIDX11 IIDX RED（EURO）	5,792	ジェラード	ALL
4	鉄拳5（タイム）	4'25"45	える	ALL かずや
5	ビートマニア･ザ･ファイナル（VOCAL）	2,557	ハポソ	ALL

ゲームファクトリーマグマ 川越店
埼玉県川越市脇田町9-3 Kスクエアビル B1　☎049-222-8839

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーストリートファイターIIX（ケン）	3,710,200	O	ALL 連付 標準設定
2	エスプレイド（美作 いろり）	26,474,650	ボム使用場所考え中EIS	ALL
3	式神の城（光太郎）	4,774,460,670	ERT@5ミス	ALL ここから頑張ります。
4	怒首領蜂大往生 ブラックレーベル（タイプA）	2,997,080,430	DDP	2周ALL 2-4ボス死 残4B1 EX強化
5	虫姫さま（オリジナル）	40,434,036	某カニパン推奨	ALL 一位じゃないけど記念に

フリーウェイ八戸店
青森県八戸市長苗代4-1-20　☎0178-20-5612

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	虫姫さま（オリジナル）	51,727,429	あと一機なのにー（棒 TGA-KHC	ALL タイプS 残×4
2	虫姫さま（マニアック）	115,310,555	KYT氏にマジ感謝。TGA-KHC	ALL タイプS 残×3
3	ドラゴンブレイズ（クエイド）	1,234,800	オリムジ効果 TGA-KHC	2-1
4	ドラゴンブレイズ（ソニア）	1,172,400	つかう>たま>セルフ死にすぎ けーはち	2-1
5	鉄拳5（タイム）	2'44"63	担当@FEN	ALL 仁

ゲー事典 ■GAME 41 http://game41.web.infoseek.co.jp/■ハイテクセガ盛岡 http://www.sega-am.jp/ ■ゲームファクトリーマグマ川越店 http://www6.ocn.ne.jp/~uzuraegg/magma/top.html ■ゲームビンゴ http://www.game-bingo.com/ ■トライアミューズメントタワー http://www.try-inc.co.jp/tower/ ■大久保アルファステーション http://www.alpha-st.co.jp/index2.html

ハイスコア通信

ハイスコア集計店からのメッセージ

●**アミューズメントパーク スガイ(北海道)**
『鉄拳5』にレバーを付けました！ by ㊨

●**GAME 41(北海道)**
今回のMVPはATSさんでした。18時間＋αの激闘お疲れさまでした。 by ㊨(ハム太郎にスライディング)

●**ハイテクセガ盛岡(岩手県)**
2月6日に『ストⅢ3rd』の闘劇予選が行なわれます。当店優勝者＝即全国切符なので、ぜひご参加ください。『パカ1』魔人の方のプレイを初めて拝見させていただきました。ご来店感謝です。

●**ゲームファクトリーマグマ 川越店(埼玉県)**
けっこう前からですが、店長になってしまいました。頭の痛い問題が山積みですが、店をより良くするため頑張ります。今考えていることを実行に移すと、これが載るころにはすごいことに……請うご期待!?

●**トライアミューズメントタワー (東京都)**
『虫姫さま』4台好評稼働中です。『V·V』、『初代パロディウス』などアツいゲームも稼働中です。(『V·V』のボンバーバージョン集計希望でっす!!)

●**大久保アルファステーション(東京都)**
50円ゲームセンターとしては最大級の当店は『鉄拳5』も稼働日から1プレイ50円で稼働中(対戦3本先取)！『GGXX#RELOAD』も1プレイ50円で対戦台が4台稼働中です！

●**中野ロイヤル(東京都)**
『虫姫さま』好評稼働中です！ ウルトラモードも熱いです！ 『スーパーストリートファイターⅡX』大会も毎週第2第4土曜日に行なわれています！ ぜひご参加ください。

●**ゲームスタジオキューブ(東京都)**
『鉄拳5』2プレイ百円にて好評稼働中！ 2月上旬には『ドラムマニアV』が入荷します!!

●**マットマウスパートⅡ(神奈川県)**
ホームページを開設いたしました。マシン情報やイベント情報など、ありきたりではありますが情報少載です。『ハイパーストⅡ』com強すぎ泣き入り中！ 店内暖かくしてお待ちしております。 スタッフ一同

●**ゲームコンドル 駒形本店(静岡県)**
相次ぐ関東圏よりの遠征組の皆さま、いつもありがとうございます。さて、コンドルでは日曜のゲーム大会に各種サービス台と楽しい企画が目白押し。寒い時期にこそコンドルで「熱」を感じてください！ スタッフ一同

●**ゲームブルース(岐阜県)**
『VF4 ファイナルチューンド』大会第6回で王者防衛に成功したSPニホさん、おめでとう！ 『鉄拳』大会もやっていくので、そちらでも頑張って！ 優勝したら黄金の鐙で記念撮影。補導員さんたちも見てた。

●**ゲームBOX.Q2(愛知県)**
『虫姫さま』ビデオ撮り可能です。

●**ゲームハウスピットイン(愛知県)**
『鉄拳5』が百円から50円になり、さらに対戦が熱いです!! 新台では『カオスブレイカー』などもあり、好評稼働中です。今年もゲームハウスピットインをよろしくお願いします。

●**GAME-COLLEGE(愛知県)**
『鉄拳5』1プレイ50円にて好評稼働中!! 対戦盛り上がってます。

イミグランテ 相模原店

神奈川県相模原市東淵野辺4-15-1 ☎042-753-8881

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アウトラン2 (B:Metropolis)	4'15"784	GIL	F40 MT R05
2	アウトラン2 (C:Ancient Ruins)	4'15"699	GIL	F40 MT R09
★	アウトラン2 (E:Cape Way)	4'13"354	おぬう	F40 MT R16
★	頭文字D (妙義左回り)	2'49"264	RRL-渋谷英毅	AE86 MT
★	頭文字D (碓氷左回り)	2'44"758	9·6	FD3S MT

中野ロイヤル

東京都中野区中野5-52-15 ☎03-3387-9599

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	虫姫さま (オリジナル)	65,613,702	カチューシャ 第4のメンバー？	ALL 予選落ち
2	虫姫さま (マニアック)	230,778,834	レコたんと目押し!? つかさちゃん惨敗。	ALL 残×0 ヘタ杉
3	Gダライアス (ミュー)	34,664,420	KTZ	ALL 連付
4	頭文字D Arcade Stage Ver.3 (碓氷左回り)	2'49"187	バーボン	ALL カプチーノ 晴れ
5	頭文字D Arcade Stage Ver.3 (赤城下り)	2'29"872	セリカ	ALL BNR32

グッデイ21

東京都江東区北砂7-4-4 03-5690-0821

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	長江	1,405,500	ERŌ@(孔明たんと)繋がりました♡	ALL 全脱 ALL ヘルプ使用×0 -10秒
2	虫姫さま (マニアック)	621,446,685	はいてない娘大好き♡愛してるよレコたん♪	ALL 連付
★	ボーダーダウン (6A)	350,159,730	YOH	ALL 連付
4	ザ・ランブルフィッシュ (ゼン)	406,200	tarōu	ALL
5	ソウルキャリバーⅡ (サバイバル)	25人抜き	tarōu	アイヴィー

ゲームコンドル 駒形本店

静岡県静岡市駒形通1-1-33 ☎054-253-0161

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ (ガイン)	19,670,810	御満連合軍2号♂X68クリアは無りかと、	ALL ABC押し 鳥340万 予1339万
2	バトルガレッガ (ワイルドスネイル)	16,615,120	御満連合軍2号♂X6813000点きざみ	ALL ABC押し 鳥270万 予1107万
3	バトルガレッガ (フライングバロン)	14,537,140	今月の穴ウメ君1号㋵	ALL ABC押し
4	バトルガレッガ (グラスホッパー)	13,165,370	㋮	ALL 予920万
5	アームドポリスバトライダー Ver.B	6,319,350	亞理亞Gジョヴァンニ	ALL ショーティー 上級 ALLのみですだ。

ゲームスタジオキューブ

東京都板橋区赤塚2-2-18 ☎03-3554-2261

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	機動戦士Zガンダム エゥーゴvs.ティターンズDX (シングル・エゥーゴ)	51,521	スマタポポヒ@つながらない(汗)	ALL Zガンダム(ビームライフル) Bルート
2	機動戦士Zガンダム エゥーゴvs.ティターンズDX (チーム・エゥーゴ)	75,607	スマタポポヒ&コ	ALL Zガンダム(ビームライフル) Fルート
3	ビートマニアⅡDX11 ⅡDX RED (TWILIGHT)	7,175	5061	ALL
4	ビートマニアⅡDX11 ⅡDX RED (ORIGINAL)	8,229	SNOW	ALL
5	鉄拳5 (タイム)	4'21"35	ECC	ALL 風間飛鳥

大久保アルファステーション

東京都新宿区百人町2-17-2 アルファビル ☎03-5330-8595

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	機動戦士Zガンダム エゥーゴvs.ティターンズDX (シングル・ティターンズ)	46,136	マスティ	ALL シャア専用ゲルググ
★	機動戦士Zガンダム エゥーゴvs.ティターンズDX (チーム・ティターンズ)	71,430	ヌマ、マスティ	ALL シャア専用ゲルググ×2
3	戦国エース (こより)	1,103,700	ANAU-ME	2-5 連付
4	戦国エース (アイン)	996,100	PS2版発売記念	2-4 連付
5	戦国エース (ジェーン)	837,900	梅	2-2 連付

ゲームブルース

岐阜県大垣市高屋町1-43 第一ビル 1F ☎0584-82-6196

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	虫姫さま (マニアック)	96,529,594	SHU	ALL ショット・W-TYPE 2ミス
2	虫姫さま (マニアック)	108,711,137	タカハシ	
3	虫姫さま (オリジナル)	40,246,133	タカハシ	
4	機動戦士Zガンダム エゥーゴvs.ティターンズ(シングル・エゥーゴ)	18,714	シャア	ALL 地・Zハイメガ 宇・Zビーム
5	機動戦士Zガンダム エゥーゴvs.ティターンズ(チーム・エゥーゴ)	25,196	ノブナガ ファファファファファーン	ALL 地・Zハイメガ 宇・Zビーム

マットマウスパートⅡ

神奈川県川崎市中原区新城1009 久我ビル 1F ☎044-751-8570

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ ネオウェイブ	326,300	アマミツ	チャン・チョイ・大門 MAX2
2	ヴォルフィード	9,999,990	禁尻マン	ALL カンスト
3	虫姫さま (オリジナル)	8,864,345		ステージ5
4	虫姫さま (マニアック)	292,035,737	カウンターバグ万歳	ALL 連なし
5	野球格闘リーグマン	999,999	イノセントポコ	シャーンティ カンスト

AMUSEMENT LAND Kentagon&Kyontagon合同集計

東京都新宿区百人町1-10-7 Kentagon 東京都新宿区百人町1-18-11 (Kyontagon ☎03-5386-2460

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	虫姫さま (オリジナル)	41,628,874	708	ALL
2	虫姫さま (オリジナル)	19,435,135	初クリア♪	ALL
3	虫姫さま (マニアック)	218,207,096	ウルトラムズい	ALL
4	虫姫さま (マニアック)	109,816,168	708	ALL
5	バーチャファイター4ファイナルチューンド(チャレンジモード)	27,689	S.Y	ALL ルート7 ベネッサ

ハイスコアの問い合わせは E-Mail、FAXをご利用ください

現在集計中のスコア内容をはじめ、稼ぎのテクニックなど、ハイスコア申請で公平さを欠くような質問にはお答えできません。直接ルールとは関係のないご意見、ご感想に関しましてもすべてに返信できない場合があります。ご了承ください。
※お寄せいただいた質問はアルカディアHPに掲載させていただくことをご了承ください。

■E-Mailでのお問い合わせに関して
あて先
hi_score@arcadiamagazine.com
※メールタイトル(subject)には必ず「ハイスコアに関する質問」と明記してください。

■FAXでのお問い合わせに関して
問い合わせFAX番号
03-5433-7212

質問をお寄せいただく場合、氏名／住所／電話番号／返信用メールアドレスまたはFAX番号を必ず明記ください。また、電話でのお問い合わせに関しては一切お答えできません。ハイスコアに関するお問い合わせはE-MailまたはFAXにてお願い致します。

ゲー事典 ■マットマウスパートⅡ http://www13.ocn.ne.jp/~matmouse/index.html ■ゲームコンドル駒形本店 http://www.geocities.co.jp/Playtown-Knight/8997/ ■ゲームBOX.Q2 http://nmt.cside.com/q2/ ■GAME-COLLEGE http://www.college1.co.jp/index.html ■天野スポーツのゲームコーナー 天野ゲーム博物館 http://amano_museum.at.infoseek.co.jp/

●**天野スポーツのゲームコーナー 天野ゲーム博物館（愛知県）**
全国から遠征者が来てくださる店です。レトロゲームは数も内容もスゴイ。『ダライアス』3画面、『エコロジー』『ループレバー』『ロストワールド』『アサルト』『クレイジークライマー』など天野ゲーム博物館はスゴイ店です。

●**ハイテクセガ豊田（愛知県）**
充実のレトロゲームコーナーでプレイヤーの目を飽きさせません!! 週ごとに平均3枚ほどタイトルを入れ替えていきますので、必ずや楽しめるゲームがあるはずです!! 皆さまのご来店をお待ちいたしております。

●**ジョイテックスクエア中川店（愛知県）**
『鉄拳5』好評です。当店ではビデオ撮りもできますので、ぜひご来店ください。百円3ゲームです!! 『バトルギア3』の公式イベントレースは終了してしまいましたが、当店イベントはまだまだ続行しますよ!!

●**アミュージアム草津店（滋賀県）**
D・H氏が地元に帰られるということで、寂しいかぎりです。今までご来店いただきありがとうございました。当店では引き続きスコアラーの方々を募集しておりますので、ぜひ遊びに来てください。

●**ゲームプラザキューティー（大阪府）**
ざわ……
ざわ……
虫
姫
ざわ……
ざわ……

●**ゲームストリート ミルカトル加納店（和歌山県）**
そういうわけでミルカトルも閉店! 今まで多数の血と汗の結晶であるハイスコアを申請していただき誠にありがとうございました! でもハイスコア申請は終わりじゃなくもうちょっと続くんじゃよ（亀仙人風に）

●**西条プラザゲームコーナー（広島県）**
ZAP君、表札は玄関に! 大切にしてね。by たろ～

●**えの木（高知県）**
今年はMFC4に捧げます（人生とか）。by 一部常連（20人くらい）

●**遊道楽箱崎店（福岡県）**
あと1カ月!? 今度は本当かも!?

●**プラボ浦上店（長崎県）**
この文章が載るころには、プラボ浦上店は無くなっているころでしょう。今まで当店で遊んでいただいた皆さま、本当にありがとうございました! いつまでもプラボ魂を忘れないでくださいね! by としあき

●**ゲームスポット大橋（長崎県）**
第17回『KOF 2002』大会は優勝ラギアさん、準優勝R・Sさん、3位オオヤさん。第2回『カプコンファイティングジャム』大会は優勝ゲストさん、準優勝ザンギさん、3位テブさんでした。毎週土曜日の大会は熱いぞ!! ガンバレ!!

●**プレイシティ中央町店（鹿児島県）**
遅くなりましたが、新年明けましておめでとうございます。今年も皆さまに、今日もプレイシティに来て遊んで楽しかったと思っていただける、そういうお店になるように頑張ります。よろしくお願いいたします。

■**電脳遊園地ハリケーン鹿屋店（鹿児島県）**
今回より担当になりましたD.D.D.です。最低でも月に2回は何かしらの大会をやってますんで、webサイトの方も見てやってくださいませ。『ギタドラV』が激しく楽しみ!! IRはあるのかな?

アミューズメントCUE 彦根店
滋賀県彦根市西沼波町166　☎0749-21-0073

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	頭文字D Arcade Stage Ver.3（秋名下り）	2'58"515	ユウキ	
2	頭文字D Arcade Stage Ver.3（秋名上り）	3'07"847	ヤマサキ	
★	頭文字D Arcade Stage Ver.3（八方ヶ原復路）	2'19"910	ニヒロ@ニ	
4	湾岸ミッドナイト マキシマムチューン（首都高一周）	12'09"462	ユウスケN	
★	湾岸ミッドナイト マキシマムチューン（C1内回り）	2'54"312	バーバR	

ハイテクセガ豊田
愛知県豊田市深田町1-65-1　☎0565-26-6777

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダライアスII（上Zゾーン）	3,587,400	BON	ALL ターボ有 イージー 3画面 残+1 12/8
2	戦場の狼	1,523,900	T.HONMA	6-5 残+1 12/11
3	サンダークロスII	2,035,590	H.KODA	3-5 連付 12/16
4	エイリアンVSプレデター	4,868,700	EHE	ALL プレデター ウォーリアー クリア時残×3 12 11
5	ハレーズコメット	5,850,510	LON	38面 連付

ゲームBOX.Q2
愛知県名古屋市中村区則武1-16-8 第一Uコーポ 1F　☎052-452-0920

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	虫姫さま（オリジナル）	65,393,460	あめんぼつよいなあいうえお	ALL 残×5 B×1 息抜きモード
★	機動戦士Zガンダム エゥーゴvsティターンズDX シングル・ティターンズ	47,007	ヒビキ（Q2天草）	ALL 池・シャアゲル宇・ジオ
★	ぷよぷよフィーバー（わくわく）	1,773,849	服部	ALL
4	頭文字D Arcade Stage Ver.3（妙義左回り）	2'56"08	しんのすけ	ALL R32
5	ガンスパイク	811,300	/V.5	1-10 バレッタ 穴ウメ

GAME'S MILK
京都府宇治市大久保町北ノ山101-5　☎0774-44-5770

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳5（タイム）	2'36"01	KFI-KSP	ALL ファラン
2	ポップンミュージック 12 いろは（舞）	390,113	CLC まだレディメタルか?	ALL
★	トライジール	4,898,740	TEN	ALL 連付 ノーマル機 2P側
4	トライジール	4,778,690	TEN	ALL 連付 XIISTAG 2P側
5	婆裟羅2（百地三太夫）	14,823,360	ROCK	2-5 連付

ジョイテックスクエア中川店
愛知県名古屋市中川区水里5-530　☎052-303-4455

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	虫姫さま（マニアック）	83,775,126	ZAN	ALL
2	鉄拳5（タイム）	4'37"43	☆漢魂☆	ALL カズヤ
3	虫姫さま（オリジナル）	9,086,865	APE	ALL
4	カプコンファイティングジャム	1,533,800	KAZ	ALL リュウ、ザンギエフ
★	バトルギア3 Tuned（中級B 逆走）	2'03"891	MATU	GT-R34 Tuned

ゲームハウスピットイン
愛知県名古屋市北区金城3-5-6　☎052-916-1722

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	虫姫さま（オリジナル）	50,985,302	まなみ	ALL
2	虫姫さま（マニアック）	128,532,799	まなみ	ALL
3	虫姫さま（ウルトラ）	24,668,017	GAV	3面
4	鉄拳5（タイム）	4'52"31	ジャジムー	ALL マーシャル・ロウ
★	ZOOO（1人でガンバル）	1,163,960	BAKA	ALL

ABABA天神橋店
大阪府大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル 1F　☎06-6357-6677

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳5（タイム）	1'09"18	ROK	ALL ボール
★	F/A（6WAY）	2,078,550	チケットあるよ～。地球戦士K N隊員	ALL 連付 5面62000
★	F/A（ストレート）	2,068,050	HYAKU-さめじま会長（TTJ）	ALL 連付
★	天地を喰らうII（趙雲）	4,462,800	AXIOM-H.Y㊩	ALL 残0 鳥0 9面 3万5千落ち
★	天地を喰らうII（関羽）	4,277,900	AXIOM-H.Y㊩	ALL 残0 鳥0

ゲームランド おにごっこ
三重県松阪市日野町12 ベルタウン 2F　☎0598-26-7055

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ポップンミュージック 12 いろは（舞）	378,913	おっちー	ハイパー
★	ビートマニアIIDX11 IIDX RED（MYSTIC）	8,122	ZENO	HS3 ランダム
★	ギターフリークス 11thMIX	834,677,500	キタジョウ	スタンダード
★	ドラムマニア10thMIX	676,526,750	北部郷	スタンダード
★	頭文字D Arcade Stage Ver.3（土坂復路）	2'38"460	たくSSP	DRY RX-8

GAME-COLLEGE
愛知県愛知郡長久手町山越110　☎0561-61-1439

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	虫姫さま（マニアック）	109,471,609	ROM	5面途中
2	虫姫さま（ウルトラ）	35,493,234	ROM	4面中ボス
3	頭文字D Arcade Stage Ver.3（赤城下り）	2'34"628	命百景	
4	頭文字D Arcade Stage Ver 3（赤城上り）	2'30"277	KEZ	
5	頭文字D Arcade Stage Ver.3（秋名下り）	3'04"916	86	

ゲームストリートミルカトル加納店
和歌山県和歌山市加納319-1　☎073-476-3033

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	虫姫さま（マニアック）	216,155,724	OGU@へっぽこすっぽこてきとーでふ。	ALL 残3
2	ビートマニアIIDX11 IIDX RED（EURO）	7,443	M$T@今こそ白湯焼豚雑炊の季節!	ALL
★	ビートマニアIIDX11 IIDX RED（TWILIGHT）	7,556	M$T@SES鯖よいとこ1度はおいで	ALL
4	ビートマニアIIDX11 IIDX RED（MYSTIC）	7,589	M$T@ma.com統一連合夜露死苦。	ALL
5	VSスーパーマリオブラザーズ	1,994,250	M$T@もっと弟キャラに脚光を!	ALL シングル 8-4までワープなし

アミュージアム草津店
滋賀県栗東市小柿7-8-8 テイサンクスエア内　☎077-554-3457

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニアIIDX11 IIDX RED（J-POP）	6,059	D.H	ALL
2	ビートマニアIIDX11 IIDX RED（VARIETY）	4,930	D.H	ALL
3	ビートマニアIIDX11 IIDX RED（CLUB）	7,473	D.H	ALL
4	ビートマニアIIDX11 IIDX RED（TWILIGHT）	7,547	D.H	ALL
5	ビートマニアIIDX11 IIDX RED（MYST C）	7,560	D.H	ALL

天野スポーツのゲームコーナー 天野ゲーム博物館
愛知県西尾市高砂町41番地　☎0563-56-7953

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウス	10,000,000+α	F・浜松	20周目 7面
2	パロディウスだ!（タコ）	2,605,000	M.A安城	2周目10面
3	出たな!ツインビー	2,651,700	T.H北海道-釧路	2-2
4	トライゴン	1,909,910	ZAW	2周 目ALL 相うちなし
5	ドギューン!	2,711,600	T.H北海道-釧路	9-7

最新ゲームのルールと既存ゲームの追加・変更ルール

〈2005年1月16日以降の最新ルール（2005年2月20日（日）締切分）〉

●**Chaos Breaker**……一人用プレイを【スコア】で集計します。※使用キャラ・アイテムは自由です。
■工場出荷設定「DIFFICULTY：NORMAL、TIMER：NORMAL、EFFECT：STRONG、FLASH：WITH、MATCH MODE：ELIMINATION ■MATCH MODE：ELIMINATION内の設定 SELECT FREE：WITHOUT、SELECT CHARACTER：3CHARACTERS、SELECT ITEM：1ITEM、CHANGE ITEM：WITH、CHANGE CHARACTER ITEM：WITH、CHANGE CHARACTER OF ROUND：WITHOUT」

●**OutRun2 SP**……アウトラン2SPコースのゴール【A～E】の5部門をタイムで、【ハートアタック】をスコアで集計します。
■工場出荷設定「DIFFICULTY LEVEL：NORMAL」

●**pop'n music 12 いろは**……エキスパートのコース別【祭、童、彩、魂、舞、和】の6部門をそれぞれスコアで集計します。
■工場出荷設定「DIFFICULTY LEVEL：4 MEDIUM、STAGE：3（+1）」

●**虫姫さま**……一人用プレイの【オリジナルモード、マニアックモード、ウルトラモード】の3部門をそれぞれスコアで集計します。※ゲーム開始時のショット選択は自由です。※スコアの確認はランキング画面ではなく、パスワード表示画面でしてください。※【ウルトラモード】の出現方法はタイトル画面で「↓→B←A↑↑AAB」を入力
■工場出荷設定「DIFFICULTY：2、EXTEND SETTING：ORIGINAL 1ST 2500000PTS 2ND 5000000PTS/MANIAC 1ST 10000000PTS 2ND 25000000、SHIP STOCK：3、RAPID FIRE(SHOT)：ON」

●**GHOST SQUAD**……一人用プレイを【スコア】で集計します。※1P側・2P側どちらでプレイするかは問いません。※カード使用による、武器・コスチュームの変更も自由です。
■工場出荷設定「DIFFICULTY：NORMAL、LIFE：4、REACTION：ON」※照準調整画面を表示するCALIBRATION設定は、工場出荷状態では「OFF」ですが、ハイスコア集計の性質上「ON」にしても可とします。

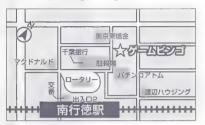
●**セイギノヒーロー**……一人用プレイを【スコア】で集計します。
■工場出荷設定「DIFFICULTY LEVEL：4：MEDIUM、LIFE：3」

ゲー事典 ■ハイテクセガ豊田 http://www.sega-am.jp/ ■ジョイテックスクエア中川店 http://ip.tosp.co.jp/i.asp?i=joytech ■アミューズメントCUE 彦根店 http://www.am-cue.com/ ■GAME'S MILK http://www.milk.uji.kyoto.jp/ ■アミュージアム草津店 http://www.amuseum.jp/ ■ゲームストリートミルカトル加納店 http://www8.ocn.ne.jp/~millequa/top.htm

ハイスコア 店舗 CLOSE UP!

～さらなる戦場を求める挑戦者たちへ～
ただゲームで遊ばせるだけの
ゲームセンターではない。
スコアラーという名の挑戦者たちの戦場、
それがハイスコア店舗だ。

ゲームビンゴ

- 住所：千葉県市川市相之川4-6-18 YKビル 1F
- TEL：047-395-2065
- URL：http://www.game-bingo.com/

当店は東京メトロ東西線の南行徳駅江戸川方面口より徒歩3分です。ビデオに音ゲー、サテライトとひと通りのジャンルはそろっています。今は『鉄拳5』と『ストⅢ3rd』が盛り上がっています。シューティングゲームやレゲーもありますので、スコアラーの方もぜひ遊びに来てください。

東京レジャーランド小岩店

- 住所：東京都江戸川区南小岩8-15-3
- TEL：03-5668-8411

小岩駅北口を出て、徒歩3分!!　高架下にあるゲームセンターです。当店では、大型ゲームからビデオゲームまでさまざまなゲーム機を取りそろえております。店内では格闘ゲームを中心に盛り上がっております。リクエストなどにも応じますので、ぜひ、ご来店してください。

ゲームスポットハロウィン

島根県出雲市渡橋町985-3　☎0853-23-0731

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニアⅡDX11 ⅡDX RED（VARIETY）	4,435	SRY	ALL
2	ビートマニアⅡDX11 ⅡDX RED（CLUB）	6,825	SRY	ALL
3	ビートマニアⅡDX11 ⅡDX RED（MYSTIC）	7,067	SRY	ALL
4	頭文字D Arcade Stage Ver.3（赤城下り）	2'24"610	シャア	ALL 晴れ AE86
5	頭文字D Arcade Stage Ver.3（秋名上り）	3'15"356	キラー	ALL 晴れ FD35

西条プラザゲームコーナー

広島県東広島市西条西本町28-30　☎082-423-4130

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	式神の城（玄乃丈）	5078,137,470	ACF	ALL
2	ドラゴンブレイズ（イアン）	1,549,500	ORGN	2-2
3	達人王	652,140	POGN	5面
4	鮫！鮫！鮫！	411,820	PRON	4面
5	怒首領蜂大往生（タイプA）	260,853,560	PRGO	2-2 EX強化

えの木

高知県高知市旭町3-104　☎088-825-3293

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	虫姫さま（オリジナル）	65,642,484	二面力不足	ALL ノーミス
2	虫姫さま（マニアック）	460,146,545	人間力不足	ALL 残4
★	ギルティギア イグゼクス（スレイヤー）	30,069,900	二段ジャンプ五級ヘレティックさきお	ALL 連同付
★	ザ・ランブルフィッシュ（カヤ）	655,470	人間力不足 マッキ上等兵	ALL 連同付
5	ポップンミュージック 12 いろは	0	さべつ（風は糸ゲー！）	バトルモード放置プレイ

電脳遊園地ハリケーン鹿屋店

鹿児島県鹿屋市本町9-16 ハリケーンビル 1F　☎0994-41-4188

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ZOOO（1人でガンバル）	727,080	ZAK	23面
2	BALL CUBE	218,840	D.D.D.	9面
3	ストリートファイター ZERO2（豪鬼）	1,610,000	AMN	ALL
4	虫姫さま（オリジナル）	29,703,231	RGV	ALL
5	虫姫さま（マニアック）	46,694,081	D.D.D.@東方厨	5面 タンポポ（?）稼ぎなし

ゲームプラザ・ショールーム&SPOLA九品寺合同集計

熊本県熊本市黒髪5-4-62 ゲームプラザショールーム　熊本県熊本市九品寺5-10-15 スポラ九品寺　☎096-372-5700

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ケツイ 絆地獄たち（通常モード タイプA）	315,090,729	雅[ELE]	ALL 残0 ボム2
2	式神の城Ⅱ（小夜）	6,081,829,030	小夜増殖中!?・沖和	ALL ア⌒ターランド 要チェキ!!
3	虫姫さま（オリジナル）	63,568,205	Y.S.333	ALL ノーミス W-Power
4	サムライスピリッツ零 SPECIAL（タイム）	4'35"36	プチてんし	ALL ナコルル 同付
5	サムライスピリッツ零 SPECIAL（タイム）	4'49"53	プチてんし	ALL リムルル 同付

遊道楽箱崎店

福岡県福岡市東区箱崎6-1-2 松本ビル 1F　☎092-641-9415

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ケツイ 絆地獄たち（通常モード タイプA）	344,643,075	お～ん	ALL 2-5 6ミス（ﾟ∀ﾟ。）
2	式神の城Ⅱ（小夜）	6,232,659,810	小夜と引きこもり万端!?　沖和	ALL ゴメン、ラスト当たっちゃった…
3	Gダライアス（オミクロン）	55,873,580	ぴんちょうタン	ALL 連付
4	テトリス T・A PLUS（マスター）	9'47"38	ニコ	ALL S9
5	メタルスラッグ2	8,496,060	クソゲーですね。ラスボス死=3時間がパー	6面 ラスボスで終 連付

ゲームインナハⅡ

沖縄県那覇市松尾2-22-19　☎098-861-8361

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs. ティターンズDX（シングル・エゥーゴ）	38,462	フセイン	ALL
2	機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs. ティターンズDX（シングル・ティターンズ）	34,046	ウハ	ALL
3	機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs ティターンズDX（チーム ティターンズ）	50,959	モリテクカレッジ シェフ・モリテク星	ALL 1P 24,833 2P 26,126
4	機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs. ティターンズDX（チーム・エゥーゴ）	52,256	エムテル シン・アスカ	ALL 1P 26,171 2P 26,085
5	機動戦士ガンダム 連邦 VS ジオン（チーム・連邦）	33,212	ケン・ジン	ALL

プレイシティ中央町店

鹿児島県鹿児島市中央町34-10　☎099-252-8884

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ビートマニアⅡDX11 ⅡDX RED（J-POP）	6,131	香織	7key
2	ビートマニアⅡDX11 ⅡDX RED（MYSTIC）	7,853	香織	7key
3	ビートマニアⅡDX11 ⅡDX RED（VARIETY）	4,866	香織	7key
4	ビートマニアⅡDX11 ⅡDX RED（J-POP）	5,355	よし	14key
5	ビートマニアⅡDX11 ⅡDX RED（CLUB）	6,667	SAWRYU	14key

ゲームスポット大橋

長崎県長崎市大橋町7-17 森田ビル 1F～3F　☎095-845-9619

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	式神の城Ⅱ（玄乃丈）	3,243,967,380	UTA	ALL
2	サムライスピリッツ零 SPECIAL（タイム）	4'51"60	TOPIX-Ⅱ	ALL
3	バーチャファイター4 ファイナルチューンド（チャレンジモード）	28,760	めざまし・ていぴい	ALL ラウ
4	ストリートファイターⅢ 3rdストライク（春麗）	4,423,800	中やん	ALL
5	カプコンファイティングジャム	1,226,600	ゴリ男-TBC	ALL ザンギエフ・ガイル

ハイスコア集計店 募集

当コーナーではハイスコア掲載店を募集しています。

掲載希望の店舗さまは……○店舗名○連絡先（住所・TEL・FAX・E-mailアドレス）○店長およびハイスコア担当者名○サンプルとして店舗のスコアを10項目○お店のPR文以上を官製はがきに明記して、下記のあて先までお送りください。

※掲載店舗の選定は、ハイスコアを継続して集計できる環境にあるか、プレイヤーが出したスコアを正しく確認・申告できる店舗であるかなどを確認させていただくために、上記項目を提出していただいております。その上で掲載店舗として採用させていただく場合は、編集部よりご連絡しております。ご了承ください。

〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部「ハイスコア掲載店希望」係

次回集計
【アルカディア5月号掲載】は
2005年
2月20日(日)
までに出されたスコアで、
2月23日(水)
当日消印まで有効です。

■ゲームスポットハロウィン http://www.h5.dion.ne.jp/~maniwa/ ■西条プラザゲームコーナー http://f24.aaa.livedoor.jp/~pggundan/ ■モンキーハウス本館 http://fukuoka.cool.ne.jp/gmcth/index.shtml■電脳遊園地ハリケーン鹿屋店 http://ip.tosp.co.jp/i.asp? =hurri ■遊道楽箱崎店 http://www02.so-net.ne.jp/~tobby/top.html ■ゲームプラザショールーム http://www.eurus.dti.ne.jp/~shimada/

次号予告

ARCADIA

次号4月号 No.59は

2月28日(月)発売予定

予価650円(税込)

※内容は都合により変更する場合があります。ご了承ください。

異色の同人格闘ゲーム稼働迫る！果たしてその真価は……!?

徹底特集 **AOUショー速報！**
期待の新作をいち早くリポート！

最新情報 **三国志大戦**(セガ)

雷電Ⅲ(モス／タイトー)

旋光の輪舞(グレフ)

メルティブラッド アクトカデンツァ(エコールソフトウェア)

鋳薔薇(ケイブ／AMI)

続報 **ネオジオ バトルコロシアム**(SNKプレイモア／サミー)

徹底攻略 **鉄拳5**(ナムコ)

闘劇特集 **闘劇'05**
SUPER BATTLE OPERA
THE 3rd ARCADIA CUP TOURNAMENT
激闘が続く予選を徹底リポート！

掲載タイトル
ポップンミュージック12 いろは(コナミ)／アヴァロンの鍵 弐 ―秩序と戒律―(セガ)／beatmaniaⅡDX11 ⅡDX RED(コナミ)／虫姫さま(ケイブ／AMI)／CAPCOM FIGHTING Jam(カプコン)／バーチャストライカー4(セガ)／Quest of D(セガ)／バーチャファイター4 ファイナルチューンド(セガ)／ゴースト・スカッド(セガ)／ほか

投稿募集

各コーナーへのメールでの投稿あて先

連載コーナーへの投稿

■アフロ文字ネタ投稿
afro@arcadiamagazine.com

■アフロイラスト投稿
afro_cg@arcadiamagazine.com

■ハイスコア全国集計
hi_score@arcadiamagazine.com

■ジャンク新聞
junk@arcadiamagazine.com

■ゲーパロ館
dohjin@arcadiamagazine.com

■ゲーマー用語の基礎知識
script@arcadiamagazine.com

■アーケードニュースアナライズ
news@arcadiamagazine.com

■アーケーダー・ネオ
arcader@arcadiamagazine.com

■どんたんどどたん
dontan@arcadiamagazine.com

■イベントリスト、ゲーセンMAP、オールドゲームのあるお店、アルカディアクーポン、その他店舗に関する募集あて先
location@arcadiamagazine.com

タイトル支援コーナーへの投稿

■ギルティギア ゼクスシリーズ「アソシエイション ギルティギア」
sp_ggx@arcadiamagazine.com

■KOF投稿「KOFッ子プラネット」
sp_kof@arcadiamagazine.com

■バーチャファイター4 ファイナルチューンド「バチャっ子インフィニティ ファイナルチューンド」
vf4@arcadiamagazine.com

■アヴァロンの鍵「魔導ジャーナル」
avalon@arcadiamagazine.com

特定のコーナー以外の投稿やアルカディアに関するお問い合せは……

■その他のコーナーへの投稿はこちら
post@arcadiamagazine.com

■アルカディアに関する問い合わせはこちら
arcaida@arcaidamagazine.com

■WWW管理者あてはこちら
webmaster@arcadiamagazine.com

すべてのあて先は……

〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部（各コーナー）係

たくさんの投稿お待ちしています。
4月号(No.59　2005年2月28日発売号)への投稿は締め切りました。
5月号(No.60　2005年3月30日発売号)への投稿もよろしく！

投稿規定

アーケードゲーム、ゲームセンターに関連のあるカラー&モノクロ(4色/1色)イラストを募集しています。内容は、著しくモラルに反したものでなければ構いません。複数のコーナーに投稿する場合は、コーナー名、住所、氏名、ペンネームを、各投稿作品の裏に書いてください。封筒にも各コーナー名を書いていただけると助かります。詳しくは、アルカディア フロンティアーズまたはARCADIAMAGAZINE.COMの投稿規定をご参照ください。

各コーナーへの投稿締め切りは……

5月号(No.60　3/30)　**2月18日(金)必着**

6月号(No.61　4/30)　**3月18日(金)必着**

ふぞろいのスタートライン

――五十七之回

PHOTO/TEXT 田渕健康

コンシューマーゲームの雑誌を開けば、
そこには例外なく、ソフトの発売日が列記されている。
発売日を迎えると、ほぼ例外なく、
全国の電気量販店やゲームショップに、
ソフトのパッケージが並べられることになる。

一方、アーケードゲームの場合はどうかというと――。
基板の発売日はともかく、プレイヤーたちが
実際にプレイするまでにかかる時間は、
実にさまざまで、まちまちである。

『話題のニューゲーム、ついに発売』と、
雑誌で銘打たれたタイトルをプレイするまでに、
人によってはあくる日、人によっては半年、
人によっては一年待たねばならない場合もあるのだ。

生活範囲の中にあるゲームセンター、もしくは
ゲームコーナーの規模、数により、
ニューゲームとの出会いの瞬間は変動する。

ふと、軒先に置いてある筐体をのぞき込むと、
慣れ親しんだタイトル画面が消え、
稼動していたのは、まだ見知らぬ未知のゲーム。

ニューゲームとの、唐突な出会い。
これもまた、アーケードゲームの魅力ではないだろうか。

筐体から去っていったゲームに、惜別の念を送りつつも、
情熱は、次に挑むべき試練へと向かう。

必然と、偶然と、店の親父の気まぐれと。
さまざまな要素が折り重なりつつ、
我々はまた、新たな出会いを重ねていくのだ。

■取材地／東京都板橋区蓮根・ハミング通り

告知
このコーナーでは、あなたの心に残る筐体逸話、街中の得難い筐体シチュエーションなどの情報もお待ちしております。編集部「筐体百景」係まで。

編集後記

テーマ:「闘劇'05予選のココに期待」

●新作を多く盛り込んだ「闘劇'05」。それゆえに新たな歴史がここから始まる……という感じかな。キミが次のスターになる可能性も十分にある。より多くの人に参加してもらえることを期待したい。(猿渡)

●各タイトルの有名プレイヤーは各地で堅実に駒を進めている模様。GN02でアムロに遭遇して瞬殺されるがごとく散るのもいい思い出となろう。ひとまず地元の予選に参加して楽しんでみようや。(しもでん)

●注目の「CFJ」だが、「ヴァンパイア」キャラ磐石なのかと思いきや、意外と「ウォーザード」キャラもイケてるらしい。手数には勝てないだろうと思っていたら、そう単純な話でもなくなりそうだ。(杉田)

●新作でどういった人が勝ち進んでくるのか興味深いですね(特に「鉄拳5」)。地方勢の頑張りに期待。(コミケでいろいろ驚かせてスイマセン。購入した本を無断で紹介したりはしないので安心してくださいのマッスル北嚢)

●安易ながら、やはり連覇や複数タイトルといった部分に期待。あと「VF4 FT」担当者としては、今年はどんなドラマが生まれるのか楽しみ。というか、お金払って普通に観戦したい(笑)。(八郎潟itakyo)

●発売から日が浅く、キャラ変更不可の「鉄拳5」。現時点での強キャラで早めの予選通過を狙うか、じっくりキャラを選んでから挑戦するか迷いそう? そんな余裕は無いほどの激戦を期待します。(河野)

●「鉄拳5」で、ブライアン、[illegible]、フェンといった上位キャラを使う強豪に、そのほかのキャラ[illegible]トたちがどう立ち向かうかが見どころ。参加者の皆さん頑張ってください。ドシーン!!(まぢぞ)

●注目は一発勝負の個人戦かな。一瞬で勝負が決まってしまう緊張感は、見ているだけでも伝わってくるしね。「鉄拳5」の、若干出遅れ感のある隠し&タイムリリースキャラが、どこまでやれるかも見たいところ。(動物に期待 &ぅ)

●「鉄拳5」のような新タイトルはもちろん、さらにやり込まれてトップレベルの選手層が分厚くなった「GGXX」の激戦に注目。だれもが有力候補、何が起こってもおかしくない今の状況は燃える!(まこっぴち)

●各ゲームのスペシャリストたちが代表権を求めて、いろいろな店舗の予選に参加するので、予選店舗が行ける範囲にあるなら、ぜひ行ってみよう。上の世界を知れば、もっと対戦が面白くなるハズだ。(おじゃ)

●「VF4 FT」や「SFIII 3rd」など、稼働してから結構時間が経っているタイトルは、ハイレベルな、常人には分からないような闘いが繰り広げられるかも、とか思ったり。ぜひ会場に来て、生で見てほしいなぁ。(野口)

●稼働開始から、一番日が浅い「鉄拳5」に注目。現状で強キャラとされているキャラはやっぱり強キャラなのか、それとも意外なキャラが台頭するのか……予選を通して、どっちに転ぶか楽しみです。(勝田@C.Tおめでとう!)

●コンボ1回でごっそり体力ゲージを持っていかれる「鉄拳5」。いかにも波乱が多そうですね。前回は不参加だった関西の強豪プレイヤーの動向も気になるところ。あとはユースvs.古豪に期待かな。(ぺく)

●いよいよ予選が始まりました。遠征するプレイヤーも増え、ほかの地域との交流も盛んになる時期です。遠征先で出会い、意気投合し、友達付き合いが始まる。そんなプレイヤーたちの「交流」に期待です。(アール)

STAFF

■発行人　浜村 弘一
■編集人　松本 秀寿
■編集長　猿渡 雅史
■アートディレクター　大里 浩二(株式会社THINKS NEO)
■デスク　霜田 和人／杉田 哲朗
■編集スタッフ　北嚢 裕章／伊丹 恭／河野 淳一／野口 晶／鈴木 宏昌／安藤 慶祐／高橋 誠／小沢 正／勝田 周／上野 真嗣／野田 龍太郎
■編集協力(五十音順)　赤男／飛鳥／アストロ／漁ん／伊勢猫／H.L／MVP／大須／OYZ／カイゼルちくわ／キャベツ／極限堂／閃塵／栗田／GrayZone／黒鉄タカスエ／京城／ケンちゃん／小山 祥之／ささき／C-LAN／Joe／庄司卓／新丸一／ずるずる／たけやま／たてしゅ／田渕健康／垂れ乳厳竜／ちゃっきー／T2ya／DragonLEE／袴田 直樹／パチ／華火霊／ハメコ。／福田柵太郎／三重県の山本さん／ミシマスター／矢永／ラオウ／ロッソ
■デザイン　久保田 シンヤ／野中 郁子／斉藤 若子／安井 朋美／大渕 重敬(株式会社THINKS NEO)
■タイトルロゴ&表紙デザイン　福島 トオル(Smile Studio)
■制作協力　藤原 城嗣／株式会社ヘッドルーム
■フォトグラフ　Studio T(小森 大輔／中川 有紀子／永山 亘／新妻 和久／雪岡 直樹／和田 貴光)
■イラスト(五十音順)　イトカツ／今井 神／斉藤コーキ／G=ヒコロウ／堤利一郎／中臣亮／はしもとしん／ムドウ／RIF／龍輝雅龍
■業務部　青木 孝道
■広告営業　阿部 寿一／幸 宏樹／田山 麻子
■雑誌営業　堂前 秀隆／酒井 朋嵩／中村 宣忠

お詫びと訂正

●アルカディア2月号(No.57)の48ページ、ベストVGM賞「beatmaniaIIDX 10th style」の開発スタッフ写真におきまして、スタッフ名に誤りがありました。「左から石川氏、蔭山氏」とありますが、正しくは「左から蔭山氏、石川氏」となります。
●アルカディア2月号(No.57)の48ページ、ベストVGM賞「beatmaniaIIDX 10th style」の楽曲リストに一部誤りがありました。正しくは以下の通りになります。
■(曲名)/(アーティスト名)　■CHOO CHOO TRAIN (dnb mix)/SLAKE feat. MIKA■Drop on the floor/good-cool■PLATONIC-XXX/platoniX (RB style)■Ready To Rockit Blues/SLAKE■LIMITED/SLAKE■ASTRAL VOYAGE/EeL■COSMIC RAISE/Toshiji Katoh■Changes/TaQ
●アルカディア年2月号(No.57)の50ページ、読者人気大賞「ポップンミュージック11」の、コメント中の企業名に誤りがありました。「コナミマーケティング株式会社 製作チーム一同」とありますが、正しくは「コナミ株式会社 製作チーム一同」になります。また、写真が掲載されている「宣伝部 佐藤 健次 氏」は正しくは「コナミマーケティング株式会社 宣伝部 佐藤 健次 氏」になります。
●月刊アルカディア2月号(No.57)の60ページ、「アルカディアデータベース」におきまして、協力店舗一覧内ゲームプラザキューティの住所に誤りがありました。正しくは、住所:大阪府大阪市浪速区恵美須東2-3-17　電話番号:06-6632-0170になります。
●月刊アルカディア2004年12月号(No.55)の102ページ、「ゾイドインフィニティ」におきまして、機体乗り換え系統図Vol.02に誤りがありました。LZフェニックスからLZイェーガーに乗り換え、エナジーライガーからLZイクスへ乗り換えできるとありますが、正しくは乗り換え不可になります。
関係者各位、および読者の皆さまにご迷惑をおかけしたことを深くお詫びするとともに、ここに訂正させていただきます。

月刊アルカディア 3月号 [No.058]
COIN OPERATED VIDEOGAME MAGAZINE ARCADIA No.058
第6巻 第3号 通巻第58号　平成17年3月1日発行(毎月1回1日発行)
雑誌11547-03
■発行所　株式会社エンターブレイン
〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10
営業局　03-5433-7850(ダイヤルイン)　WebSite　http://www.arcadiamagazine.com/　広告部 03-5433-7214(ダイヤルイン)　e-mail [illegible]
■印刷所:凸版印刷株式会社

アンケートはがきの書き方

下のアンケートはがきの必須事項にお答えください。プレゼントの賞品と番号は52ページに掲載されています。回答欄は記述式になっています。鉛筆でも構いませんが、できるだけ見やすい濃さで、はっきりとお書きください。

はがきの裏面A1の欄は下記の質問事項への回答になっています。自由欄・空きスペースは感想やイラストなど、ご自由にお使いください。なお、切手は不要です。

アルカディア3月号【No.58】 アンケートの質問事項

Q1.面白かった記事、つまらなかった記事を教えてください(複数回答可)。
※以下に記載されている1～73の番号の中から選んでください。

1 鋳薔薇
2 GuitarFreaksV
3 DrumManiaV
4 雷電III
5 メルティブラッド アクトカデンツァ
6 旋光の輪舞
7 テトリス ザ・グランドマスター3 テラーインスティンクト
8 ネオジオ バトルコロシアム
9 ポップンミュージック12 いろは
10 鉄拳5
11 Quest of D
12 アウトラン2 スペシャルツアーズ
13 ドラゴン クロニクル オンライン 天空大決戦
14 アヴァロンの鍵 弐 —秩序と戒律—
15 クイズマジックアカデミー2
16 セイギノヒーロー
17 beatmaniaIIDX11 IIDX RED
18 CAPCOM FIGHTING Jam
19 バーチャファイター4 ファイナルチューンド
20 虫姫さま
21 ゴースト・スカッド
22 セガゴルフクラブ ネットワークプロツアー
23 ザ・キング・オブ・ファイターズ ネオウェイブ
24 ワールドクラブチャンピオンフットボール セリエA 2002-2003 Ver.2.1
25 バーチャストライカー4
26 ゾイドインフィニティ
27 湾岸ミッドナイト マキシマムチューン
28 ドラゴントレジャー2
29 ストリートファイターIII 3rd STRIKE
30 ヴァンパイアセイヴァー
31 ファイターズヒストリーダイナマイト
32 ハリキリオンライン プロ野球
33 アイドルマスター
34 コブラ・ジ・アーケード
35 ターゲット:フォース
36 ファスト&フューリアス
37 カオスブレイカー
38 対戦 ホットギミック ミックスパーティー
39 闘劇'05予選リポート
40 アーケードニュースアナライズ
41 アルカディアデータベース
42 日本縦断 ゲームセンターマップ
43 魂を籠める者
44 読者プレゼント
45 ぱちゃっ子インフィニティ ファイナルチューンド
46 闘劇爆心地
47 ロングランゲームズブースター
48 ジャンク新聞
49 アーケードゲーム ライブラリー
50 アーケーダーネオ
51 ハードウェアミュージアム
52 ジョイスティックトゥルーパーズ
53 ビートレイジング
54 金剛獣衣門
55 メダル「始めてみよう」物語
56 プライズワンダーランド
57 あそし
58 KOFッ子プラネット
59 アルカディア フロンティアーズ
60 愛のゲーバロ館へいらっしゃいませ!!
61 ゲーマー「お気に入り」サイト
62 設定資料集
63 街頭電脳遊戯語録 ゲーマー用語の基礎知識
64 VGMラボ
65 どんたんどどたん
66 パンドラキャラット改
67 ゲームメーカー・ナウ!!
68 アルカディアクーポン
69 全国ゲーセンイベント準備会
70 ハイスコア全国集計
71 次号予告・募集記事
72 筐体百景
73 編集後記

Q7.学校・職業・その他

1 小学生
2 中学1年生
3 中学2年生
4 中学3年生
5 高校1年生
6 高校2年生
7 高校3年生
8 短大生
9 専門学校生
10 予備校生
11 大学生
12 大学院生
13 会社員
14 自営業
15 主婦
16 フリーター
17 無職

アルカディア・ムック通信販売のご案内

近所の本屋さんに欲しい本が無いときは定期購読が一番! 買いに行かなくても確実に入手できるのがうれしいよね。

ARCADIAの1年間の定期購読料金は8,760円。
(1冊650円×年間12冊=7,800円)+(80円[送料]×年間12冊=960円)=8,760円
お問合せは下記までどうぞ。

●バックナンバー
アルカディアのバックナンバー、およびアルカディアムック(アヴァロンの鍵 弐/カプコン ファイティングジャム/バーチャファイター4 ファイナルチューンド/ザ・ランブルフィッシュ/ギルティギア 闘/ザ・キング・オブ・ファイターズ 2003/アヴァロンの鍵など)も通信販売で扱っています。残り部数が少ないので、在庫を下記までお問い合わせいただくか、アルカディアオフィシャルホームページにてお調べください。

■通信販売のお問い合わせはこちらまで
アスキーストアメールアドレス　cs@ascii-store.com
お申し込みの詳細はWEBページにも掲載していますので、そちらもご覧ください。
電話によるお問い合わせは上記、弊社カスタマーサポート(0570-060-555)まで。
定期購読ページ　http://www.ascii-store.com/

～■ 本誌に関するご質問とお問い合わせ ■～

本誌に関するご質問は、下記の電話番号およびメールアドレスまでお願いいたします。
なお新作ゲーム情報およびゲームの内容などに関しましては、誌面内容以上のことはお教えできかねますのでご了承願います。

カスタマーサポート　**0570-060-555**(土・日・祝祭日を除く 12:00～17:00)
メールアドレス　**arcadia@arcadiamagazine.com**

ARCADIA No.58 アンケートはがき

P.192にある、アンケートの質問を元に記入してください。

Q1.面白かった、つまらなかった記事の番号をお書きください。また、理由もお書きください。

A1.

	番号		理由
面白かった記事	番号		
	番号		
	番号		
	番号		
つまらなかった記事	番号		理由
	番号		
	番号		
	番号		

Q2.表紙の感想をお願いします。

A2.

Q3.お年玉をいくらもらったかお教えください。(あげた人は、あげた金額をお教えください)

A3.□もらった □あげた 総額( )円くらい

Q4.お年玉は何人からもらいましたか？ (あげた人は、あげた人数をお教えください)

A4.□( )人

Q5.お年玉は何に使いましたか？ (あげた人は、もし渡していなかったら何に使っていたかお教えください)

A5.□家庭用ハード □家庭用ソフト □アーケードゲーム □DVD、CDなど □洋服、靴など □貯金 □覚えていない □そのほか( )

Q6.今回のA-Froの中で、文章イラスト問わずあなたが一番気に入った投稿作品を教えてください。

A6. 〔 〕ページ 〔 〕さんの投稿

自由欄 〔 〕都道府県 P.N〔 〕

ご協力ありがとうございました！

ゲーム名

集計部門(キャラ・コースなど)

スコア(タイム)

面数

難易度

備考

達成日 年 月 日

得点効率・稼ぎのポイントなど(できるだけ詳しく)

ゲームセンター 名前

電話

住所 都道府県 市郡区

スコアネーム(最大20文字)

以上のスコアを記録したことを証明します。

店長 印

このほかに個人申請がある場合

●申請方法と申請枚数

□ハガキ( )枚□FAX( )枚

雑誌 11547-3

4910115470352
00648

Printed in Japan 凸版印刷